



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

Nathália Feijó Závoli

A MALDIÇÃO DE MORRIGAN

PROJETO GRÁFICO DE UM LIVRO-JOGO

Trabalho de conclusão de curso

RIO DE JANEIRO
2018

Nathália Feijó Závoli

A MALDIÇÃO DE MORRIGAN

PROJETO GRÁFICO DE UM LIVRO-JOGO

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao Curso de Comunicação Visual
Design da Universidade Federal do Rio de
Janeiro.

Orientadora: Irene Peixoto

RIO DE JANEIRO
2018

AGRADECIMENTOS

Apesar de todos os problemas alarmantes que estamos vendo ultimamente a respeito da educação no Brasil, posso afirmar que estudar na UFRJ foi uma das experiências mais enriquecedoras da minha vida. Grande parte da razão para este sentimento posso atribuir aos professores do curso de design, que me acompanharam durante toda essa trajetória. Por esse motivo, gostaria de agradecer a dedicação e empenho destes mestres e no amor que eles transmitiam pela nossa profissão durante as aulas. Sobretudo, quero agradecer especialmente à minha orientadora Irene Peixoto que, desde o primeiro ano de faculdade, tem sido uma inspiração para mim.

Aos meus pais, gostaria de agradecer pelos anos que passaram me apoiando e colaborando para que eu pudesse ter o melhor ensino possível, tanto na escola, quanto na vida. Vocês são os maiores exemplos de amor e parceria que eu posso ter. Obrigada especialmente pela minha mãe, por ter sido a melhor professora de artes que eu poderia ter. Você é uma das grandes razões por eu estar nessa faculdade hoje. E obrigada também pelas horas que passamos desenhando juntas e pela ajuda tão grande neste projeto.

A segunda grande razão para eu ter entrado neste curso posso atribuir à minha irmã que, mesmo quando ainda estava no ensino médio, me levava para assistir às aulas com ela. Obrigada pelos muitos anos de amizade e de cuidado que você teve comigo. Obrigada por me acompanhar, criticar e ser minha mentora durante todos os anos de formação.

Ao meu namorado, que foi a razão para eu ter escolhido esse tema e que me ajudou a escrever o livro, com suas dicas e experiências. Você é o meu suporte, que contribuiu para que eu passasse por esse processo da forma mais leve possível, me trazendo alegria nos momentos de angústia, me incentivando e lembrando da minha força nas horas que a motivação estava baixa. Não poderia escolher um melhor parceiro que você.

Aos meus amigos, que levo comigo desde nova, agradeço ao carinho que vocês tem por mim e toda a ajuda, motivação e opinião que me deram durante o desenvolvimento deste trabalho e durante toda minha vida. E aos meus amigos que a UFRJ me trouxe, agradeço por ter conhecido vocês. Vocês fizeram da faculdade a minha casa e juntos construímos essa família que me motivava todos os dias a continuar firme e forte.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo prático desenvolver um protótipo de livro-jogo, com base em uma história de cunho autoral, pensando principalmente na produção gráfica e nas possíveis aplicações e atualizações para o mundo digital, além de uma versão para colecionador.

Serão discutidas questões sobre a representatividade feminina no mundo dos jogos e o seu protagonismo dentro das narrativas fantásticas, tornando presente o papel de uma heroína na história como personagem principal.

Além disso, o projeto visa atender a uma demanda presente na sociedade brasileira atualmente, que é a falta de incentivo a leitura dos jovens. Por meio de uma leitura não-linear e um maior dinamismo e interação com a história, torna-se possível uma aproximação do adolescente com a narrativa buscando, principalmente, uma relação com os jogos atuais.

Palavras chaves: livro-jogo, feminismo, projeto gráfico, cultura viking, mitologia celta

ABSTRACT

The project's objective is to develop a gamebook prototype, inspired in a original history, mainly thinking about the graphic production and the possible applications and updates for the digital world, in addition to a collector's edition.

Questions about feminism representation in the game's worlds nowadays will be discussed, and also their protagonism inside fantastic narratives, creating a hole for a female hero inside the history as the main character of the gamebook.

Furthermore, this project have the intention of achieving a Brazilian demand, that is the lack of incentive to young reading. Through a non-linear reading, dinamic and interactive narrative, it is possible to approach the teenager with the history, creating a relation with modern games.

Keywords: gamebook, feminism, graphic project, viking culture, celtic mythology

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1 - INTRODUÇÃO | 8 |
| 2 - O QUE É LIVRO-JOGO? | 9 |
| 2.1 - COMO O LIVRO-JOGO PODE ESTIMULAR O APRENDIZADO? | 11 |
| 2.2 - QUAL O CENÁRIO DO LIVRO-JOGO NA ATUALIDADE? | 13 |
| 3 - A LITERATURA FANTÁSTICA | 17 |
| 3.1 - O QUE É A JORNADA DO HERÓI? | 20 |
| 4 - A MULHER NO MUNDO DOS JOGOS | 22 |
| 5 - A ERA VIKING E O PAPEL DA MULHER NA SOCIEDADE | 26 |
| 6 - O PROJETO | 28 |
| 6.1 - A HISTÓRIA | 28 |
| 6.2 - PÚBLICO-ALVO | 28 |
| 6.3 - REFERÊNCIAS VISUAIS E MOODBOARD | 29 |
| 6.4 - NAMING | 34 |
| 7 - IDENTIDADE VISUAL | 35 |
| 7.1 - FONTES | 35 |
| 7.2 - PALETA DE COR | 38 |
| 7.3 - LOGOTIPO | 39 |
| 8 - AS ILUSTRAÇÕES E A MITOLOGIA | 41 |
| 8.1 - MORRIGAN | 41 |
| 8.2 - JORMUNGANDR | 47 |
| 8.3 - CERRIDWEN | 51 |
| 8.4 - ENTE | 55 |
| 8.5 - VORDR | 59 |
| 8.6 - FINTAN | 62 |

| | |
|--|-----|
| 8.7 - EMANIA | 64 |
| 8.8 - BAUROR, O TIO | 67 |
| 8.9 - NAVIO VIKING | 71 |
| 8.10 - ILUSTRAÇÕES DE APOIO | 72 |
| | |
| 9 - PROJETO GRÁFICO DO LIVRO | 73 |
| 9.1 - FORMATO DO LIVRO | 73 |
| 9.2 - GRID | 74 |
| 9.3 - DIAGRAMAÇÃO | 75 |
| 9.4 - ÍCONES | 79 |
| 9.5 - CAPA DO LIVRO | 80 |
| 9.6 - IMPRESSÃO | 81 |
| 9.7 - RESULTADO FINAL | 82 |
| | |
| 10 - CAIXA PROMOCIONAL | 90 |
| 10.1 - POSTCARDS | 91 |
| 10.2 - RESULTADO FINAL | 93 |
| | |
| 11 - DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO | 94 |
| | |
| 12 - CONSIDERAÇÕES FINAIS | 100 |
| | |
| ANEXOS: | |
| ANEXO A | 101 |
| ANEXO B | 104 |
| | |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 105 |

1 - INTRODUÇÃO

Nessa nova era digital, a tecnologia vem se tornando a base para a educação de muitas crianças e jovens, podendo suprir diversos nichos do conhecimento. No entanto, essa facilidade na busca por informação e o bombardeamento de conteúdos diversos fizeram com que nossa sociedade absorvesse mais conhecimento, só que de forma superficial. Com isso, o hábito da leitura vem diminuindo progressivamente, junto com o interesse dos alunos pelo conteúdo apresentado nas salas de aula. O livro-jogo entra para suprir a necessidade de uma nova metodologia que consiga atrair o jovem moderno, utilizando uma narrativa não-linear.

O leitor-jogador sente-se imerso no mundo fantástico da narrativa, tornando-se o protagonista da história, podendo realizar suas próprias escolhas e trilhar seu caminho com o decorrer da aventura. Ele também precisa desenvolver a criatividade e o raciocínio lógico para passar pelos obstáculos que encontrará no percurso, podendo ser inseridos problemas didáticos dentro das alternativas. A personalidade do leitor-jogador também influenciará nas escolhas, criando a possibilidade de diversas narrativas de acordo com o aluno, e trazendo questionamentos e conflitos internos reais.

Este projeto visa desenvolver abordar temas como feminismo e o papel da mulher como protagonista de suas próprias escolhas. Serão apresentadas questões sobre a representação feminina no mundo dos jogos que, em sua maioria, é construída de forma bidimensional¹ e o perfil do mercado consumidor brasileiro atualmente.

Como resultado, será realizada toda a produção gráfica de um livro-jogo, com base em uma história de cunho autoral, consolidada a partir de referências da cultura Viking e da mitologia Celta.

Para fins de apresentação deste trabalho, será desenvolvida a boneca do livro, assim como uma caixa promocional para colecionadores contendo alguns brindes. Além disso, para facilitar o acesso a história, também foram pensadas adaptações para o mundo digital.

¹ O termo bidimensional refere-se a uma personagem desenvolvida sem nenhuma personalidade ou similaridade com o real, podendo ser facilmente descartada de uma história sem causar qualquer mudanças na narrativa. Não possui questionamentos internos, desenvolvimento de caráter ou intenções profundas.

2 - O QUE É LIVRO-JOGO?

O termo livro-jogo é utilizado para classificar um livro que possibilita ao leitor participar da história de forma interativa, podendo alterar o curso da narrativa de acordo com suas escolhas. Possui uma estrutura não-linear com um número finito de possibilidades, permitindo a construção de diversas histórias dentro de um só livro.

Ao folhear as páginas, é possível perceber que o conteúdo é dividido em parágrafos, e estes são numerados de forma crescente, começando pelo número 1 até um número X de situações. Estes números são chamados de links, ou seja, são as ligações entre uma ação e outra. No final de um link, serão apresentadas algumas possibilidades de continuação para aquela determinada situação, e cada possibilidade conta com seu próprio link. Ao escolher qual caminho seguir, o leitor precisará buscar pelo seu respectivo número dentre as páginas, já que estas não contam com uma numeração, e assim sucessivamente. (Holec, 2008)

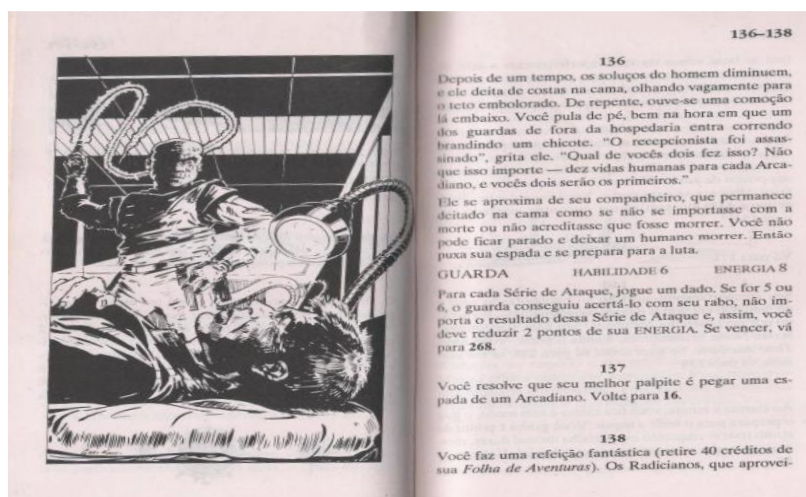


Imagem 1: Página dupla do livro-jogo “Robô Comando” da série Aventuras Fantásticas

Segue abaixo um trecho retirado do livro “A Cidadela do Caos” de Ian Livingstone, publicado no ano de 1983:

“Ele fica parado diante de você, respirando pesadamente. O Encanto dele evidentemente foi bastante exaustivo. Você pode usar essa oportunidade para:
 Deslocar-se rapidamente para o armário das armas. Vá para 274
 Pular para debaixo da mesa. Vá para 335
 Correr para janela. Vá para 78”

Os primeiros livro-jogos foram desenvolvidos no final da década de 70, por Edward Packard. Esta série de livros, chamada “Escolha sua própria aventura”, permitia que o leitor escolhesse o caminho que gostaria de seguir, direcionando-o para uma próxima página, até alcançar um dos possíveis finais. Sua estrutura base seria a de um fluxograma, conforme representado na imagem abaixo.

dados para definirem os valores que influenciarão nas lutas e nas ações presentes em todo o livro. “Percebe-se, portanto, a forte relação entre ambas as formas de narrativas, ainda que distingam-se no aspecto socialização: o RPG como uma prática grupal e oral, enquanto que o livro-jogo como leitura solitária de textos escritos.” (Antunes & Oliveira, 2013)

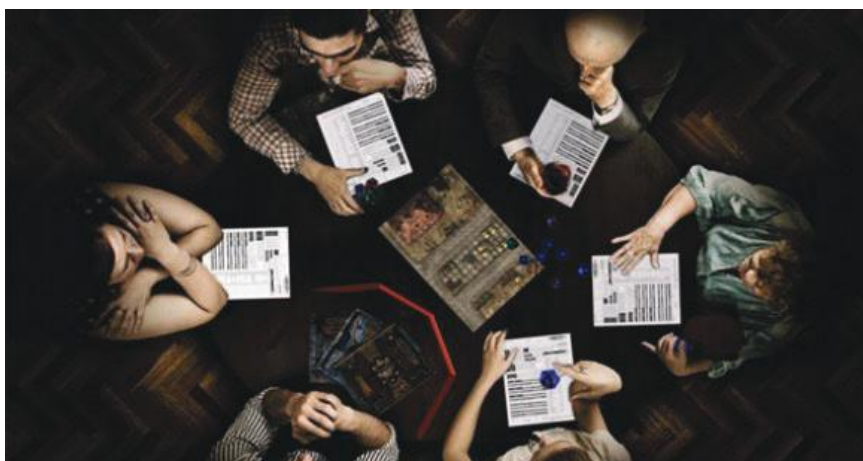


Imagem 3: Grupo de pessoas jogando RPG

Além disso, é possível distinguir o livro-jogo dos RPGs por meio da noção de interatividade. Enquanto o primeiro permite criar uma falsa noção de escolhas infinitas, que já são premeditadas pelo escritor, os jogos de RPG contam com um infinito leque de possibilidades, por se basearem puramente na imaginação dos jogadores. Para compreender melhor esta afirmação, foi retirado um trecho do livro *Pré-cinemas & Pós-cinemas* de Arlindo Machado (1997):

“Na mesma época, Raymond Williams (1979:139) dizia que a maioria das tecnologias vendidas e difundidas como “interativas” eram na verdade simplesmente “reativas”, pois diante delas o usuário não fazia senão escolher uma alternativa dentro de um leque de opções definido (verdade que continua sendo válida para a maioria dos videogames e aplicativos multimídia hoje consumidos em escala massiva). Interatividade, entretanto, implicava para ele a possibilidade de resposta autônoma, criativa e não prevista da audiência, ou mesmo, no limite a substituição dos pólos emissor e receptor pela idéia mais estimulante dos agentes intercomunicadores.” (Machado, 1997:250)

2.1 - COMO O LIVRO-JOGO PODE ESTIMULAR O APRENDIZADO?

Em 2010, foi realizado um estudo pela Fundação Getúlio Vargas sobre a evasão escolar no ensino médio do Brasil. Segundo a pesquisa, 17,8% dos jovens entre 15 e 17 anos abandonaram a escola já no primeiro ano de estudos. Dentre os principais motivos para a evasão estava a falta de interesse, com 40,3%. Este desinteresse dos alunos pode ser gerado por diversos problemas, inclusive a utilização de metodologias retrógradas, que

fazem com que o aluno não consiga compreender a importância de estar em uma escola.

Segundo uma pesquisa realizada pela Fundação Victor Civita em 2012, os jovens de baixa renda que frequentam as escolas não percebem utilidade no conteúdo das aulas, desejam atividades mais práticas e alegam que exemplos do cotidiano usados em sala de aula facilitam o aprendizado. Também foi possível observar na pesquisa que os adolescentes estão dispostos a se conectar com novas tecnologias para estimular o aprendizado e que, 70,7% dos estudantes de baixa renda já têm acesso à internet em casa.

Por esse motivo, é importante para o educador acompanhar o progresso e fluxo constante de mudanças que permeiam o mundo atual, trazendo essas novas metodologias de ensino para as escolas, com o objetivo de atrair o aluno e facilitar a absorção das informações.

Os jogos em geral, incluindo os livros-jogo, conseguem preencher este papel de uma forma diferente e inovadora. Além de possuírem um apelo atrativo entre os jovens de hoje em dia, eles também conseguem proporcionar uma plataforma que desenvolve a criatividade do aluno. “O jogo por si só exercita a função representativa da cognição como um todo. O brincar desenvolve a imaginação e a criatividade” (BITTENCOURT & GIRAFFA, 2003).



Imagem 4: Livro interativo para crianças chamado de “Os 33 Porquinhos”, da série “Fábrica de Fábulas”

O livro-jogo ajuda a desenvolver o raciocínio lógico, espacial e social dos jovens. Ele permite a construção de uma narrativa que possa gerar uma crítica às questões sociais e desenvolvimento de caráter do indivíduo, baseado nas escolhas que o aluno fará durante a aventura. “Segundo uma teoria, jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de auto-controle indispensável ao indivíduo” (Huizinga, 2007, p.4)

Wellington Machado, em sua dissertação de mestrado, utilizou os fundamentos do livro-jogo para desenvolver uma metodologia que facilitasse o aprendizado da matemática. Foi criada uma história, chamada “O Enigma do Anel”, que misturava uma aventura com problemas de análise combinatória¹. A atividade foi realizada em uma turma de segundo ano de ensino médio da rede pública de ensino e foram coletadas informações dos alunos para comprovar a eficácia desta metodologia. Segundo a pesquisa, todos os alunos consideraram que esta forma de avaliar o conteúdo torna a aula mais dinâmica e aprovaram a utilização deste método de ensino. Com isso, eles conseguiram fixar a matéria mais facilmente, em vez de apenas aprender, tanto que 95% consideraram que a forma de exposição da matéria no texto ajudou a resolver as questões apresentadas. (CARVALHO, 2004)

2.2 - QUAL O CENÁRIO DO LIVRO-JOGO NA ATUALIDADE?

A partir da virada do milênio, a popularidade dos livros-jogos decaiu progressivamente. Com a criação de novas tecnologias, foi possível produzir jogos mais interativos e atrativos para o público geral, que não necessitavam de um esforço para leitura e contavam com um número relativamente maior de possibilidades.

É importante ressaltar que o hábito de leitura dos brasileiros é de apenas 4,96 livros por ano – desses, 0,94 são indicados pela escola e 2,88 lidos por vontade própria –, segundo a pesquisa divulgada pelo Instituto Pró-Livro (IPL) no ano de 2015. Além disso, apenas 56% da população podem ser considerados leitores, ou seja, leram ao menos um livro nos últimos três meses. A partir destes dados, é possível concluir que os brasileiros, principalmente em fase escolar, não possuem o hábito da leitura em seu dia a dia, e preferem outras formas de entretenimento durante seu tempo livre.

¹ Análise combinatória é um termo utilizado na matemática para definir um conjunto de possibilidades constituído por elementos finitos, a mesma baseia-se em critérios que possibilitam a contagem.

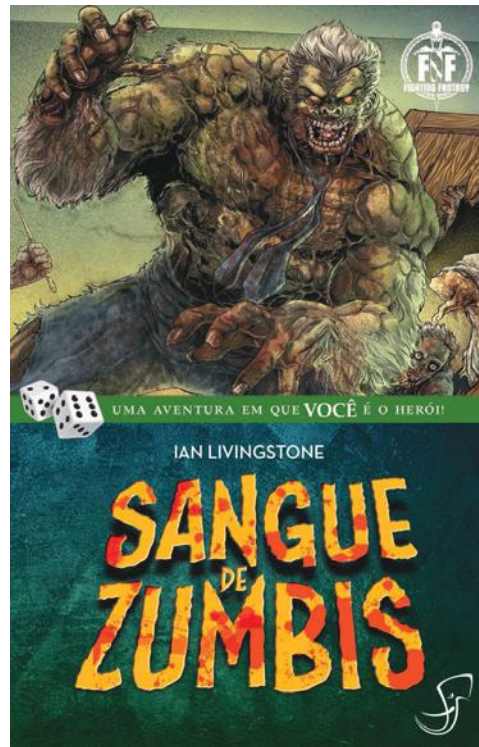


Imagem 5: Capa do livro “Sangue de Zumbi”, escrito por Ian Livingstone

Mesmo com um cenário pouco favorável, ainda é possível acompanhar o lançamento de novos livros-jogos impressos. No Brasil, este mercado é composto, principalmente, de traduções de livros estrangeiros. A primeira editora responsável por trazer estes livros-jogos foi a Marques Saraiva, com a publicação do livro “A Cidadela do Caos” em 1989. A partir do ano de 2009, a editora Jambô que ficou responsável pela publicação dos livros da série “Aventuras Fantásticas”. O mais novo título a ser traduzido pela editora, no ano de 2017, foi escrito por Ian Livingstone, com o nome “Sangue de Zumbis”.



Imagem 6: Página interna do quadrinho-jogo “Captive”, lançado pela editora Mandala Jogos

Outra editora que está aparecendo atualmente no cenário brasileiro de livros-jogos é a “Mandala Jogos”, que lançou uma série de livros chamada “Viva essa Aventura”. Sua primeira publicação foi o livro “*Captive*” no ano de 2016, que foi desenhado no formato de histórias em quadrinhos e conta com um roteiro repleto de investigação policial e mistérios. O mais novo livro da série, lançado em Agosto de 2017, é o “*Zumbis!*”, que acontece em meio a um apocalipse zumbi.

Atualmente, também é possível perceber uma modernização no formato dos livros-jogos, contando com a utilização de plataformas digitais, como celulares, tablets e computadores. Foram desenvolvidos e-books (livros em suporte eletrônico) e aplicativos para preencher essa lacuna que muitos consumidores estavam questionando. O livro-jogo homônimo “*Sorcery!*”, escrito em 1983 por Steve Jackson, foi um dos primeiros jogos a serem adaptados para ser utilizado como um aplicativo para celulares. A empresa Inkle lançou o primeiro título em 2013 e nos 3 anos seguintes, desenvolveu as outras três etapas desta adaptação.

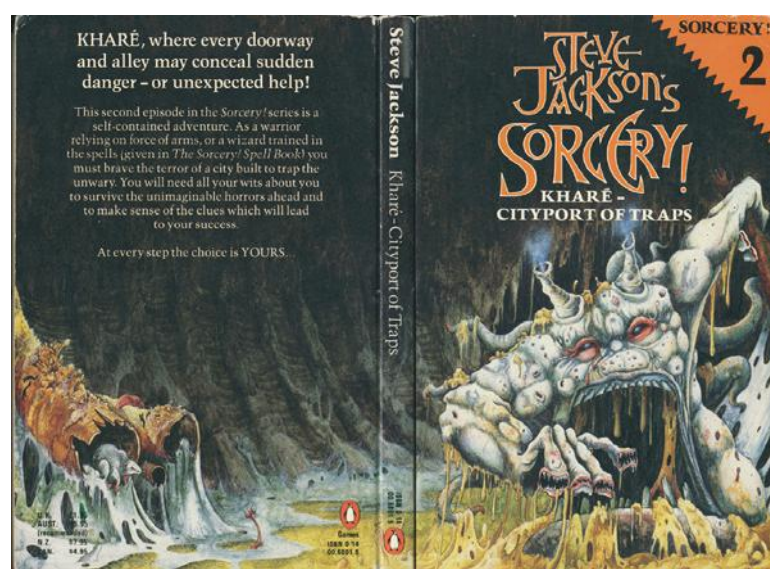


Imagem 7: Capa do livro “Sorcery!” de Steve Jackson, escrito em 1983



Imagem 8: Adaptação do livro “Sorcery!” para um jogo no formato de aplicativo

Com o objetivo de coletar informações e criar um perfil de público-alvo, foi realizada uma pesquisa (ANEXO A) com cem brasileiros que conhecem ou jogaram este tipo de livro. Dentre os consumidores deste tipo de gênero, 61% estão na faixa dos 25 a 40 anos, por conta da popularidade dos livros-jogos e dos RPGs ter sido maior na década de 80 e 90. Além disso, 31% estão abaixo dos 24 anos, enquanto apenas 8% estão acima dos 41 anos.

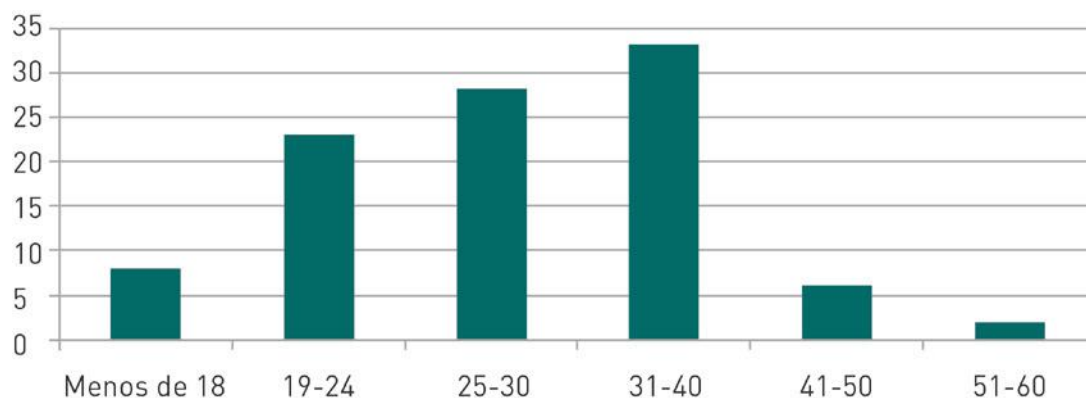


Imagem 9: Gráfico com a faixa-etária dos livro-jogadores

Nesta pesquisa também foi questionada quais características devem estar presentes na construção de um bom livro-jogo. A maioria citou que uma boa narrativa é o objeto central para cativar um leitor, seguido por uma muita interatividade, com diversas opções para o leitor-jogador, e bastante surpresa e imprevisibilidade. Além disso, foram colocadas questões como: desafio, personagens bem desenvolvidos, mecânica do jogo, imersão do leitor-jogador, bom cenário, dinamismo, temática original, variedade de itens, facilidade de jogar, boa ilustração, diversos enigmas, combates interessantes, rejogabilidade, entre outros.

| Qualidade | Nº Pessoas | Qualidade | Nº Pessoas |
|---|------------|------------------------|------------|
| Boa história | 49 | Temática original | 5 |
| Muita Interatividade e opções p/ o leitor-jogador | 25 | Variedade de itens | 5 |
| Imprevisível (com surpresas e reviravoltas) | 15 | Facilidade de jogar | 4 |
| Desafio | 13 | Ilustração | 4 |
| Personagens bem desenvolvidos | 10 | Divertido e Engraçado | 4 |
| Mecânica de jogo eficiente | 10 | Puzzles | 3 |
| Imersão do leitor-jogador | 9 | Combates Interessantes | 3 |
| Bom Cenário | 8 | Assustador | 3 |
| Dinamismo e fluidez | 8 | Rejogabilidade | 2 |

Imagem 10: Tabela de características que devem estar presentes em um bom livro-jogo segundo a pesquisa

3 - A LITERATURA FANTÁSTICA

A Literatura Fantástica é um gênero literário que emergiu a partir de romances que tinham como objetivo causar medo nos leitores. Seus primeiros aparecimentos são datados entre os séculos XVIII e XIX, tendo seu amadurecimento ocorrido apenas no século XX. (Lourenço & Silva, 2010)

Segundo o teórico Irleamar Chiampi (1980):

O fantástico contenta-se em fabricar hipóteses falsas (o seu “possível” é improvável), em desenhar a arbitrariedade da razão, em sacudir as convenções culturais, mas sem oferecer ao leitor, nada além da incerteza. A falácia das probabilidades externas e inadequadas, as explicações impossíveis – tanto no âmbito do mítico – se constroem sobre o artifício lúdico do verossímil textual, cujo projeto é evitar toda asserção, todo significado fixo. O fantástico “faz da falsidade o seu próprio objeto, o seu próprio móvel” (CHIAMPI, 1980, p. 56).

Com o intuito de classificar as variadas formas de construção de uma fantasia, foram criados alguns subgêneros:

Alta Fantasia: se caracteriza pela construção de um mundo imaginário paralelo ao nosso, que utiliza ferramentas épicas¹ para desenvolvimento de enredo e personagens. Os exemplos mais importantes deste subgênero são as obras de J.R.R. Tolkien, com o universo da Terra Média dentro dos livros do Senhor dos Anéis e *O Hobbit*.

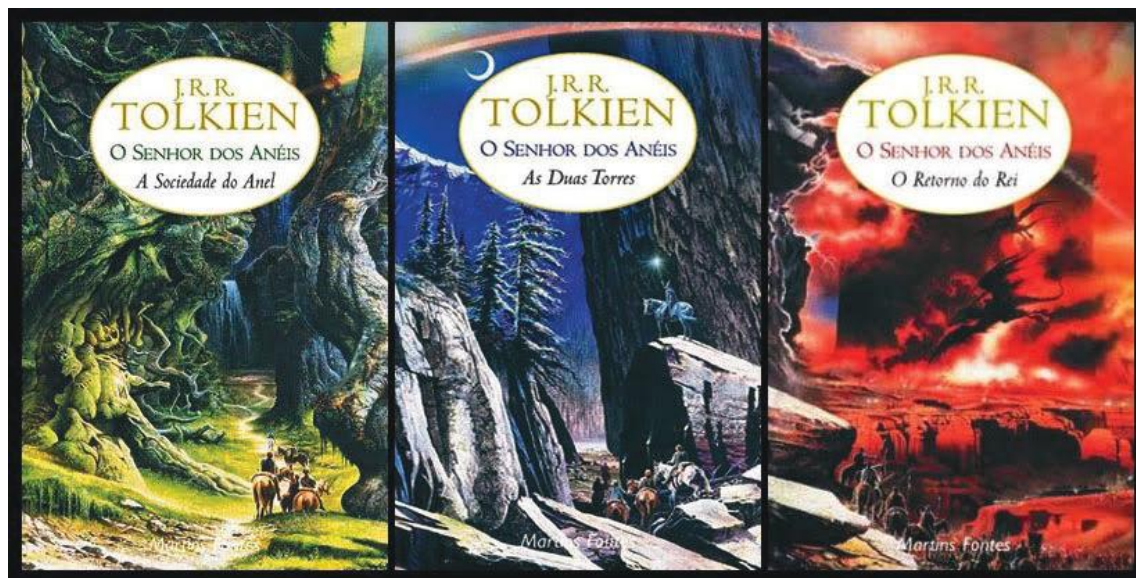


Imagem 11: Capas da trilogia “O Senhor dos Anéis”

¹ O épico é uma narrativa que apresenta um ato heróico como parte central de toda trama. O herói épico geralmente é alguém que consegue superar todos os obstáculos para atingir seu objetivo final, muitas vezes como um ato altruísta do personagem.

Baixa Fantasia: é construída com base no mundo “real”, mas contém elementos que vão além das leis naturais, como a inclusão da magia. Como exemplo, é possível citar a série de livros “Harry Potter”, que contam com a inserção de um mundo mágico dentro do mundo real da cidade de Londres.



Imagem 12: Capas dos livros “Harry Potter”

Conto de fadas: são histórias que se baseiam em contos folclóricos, tradições culturais e narrativas fictícias, como os livros dos irmãos Grimm.

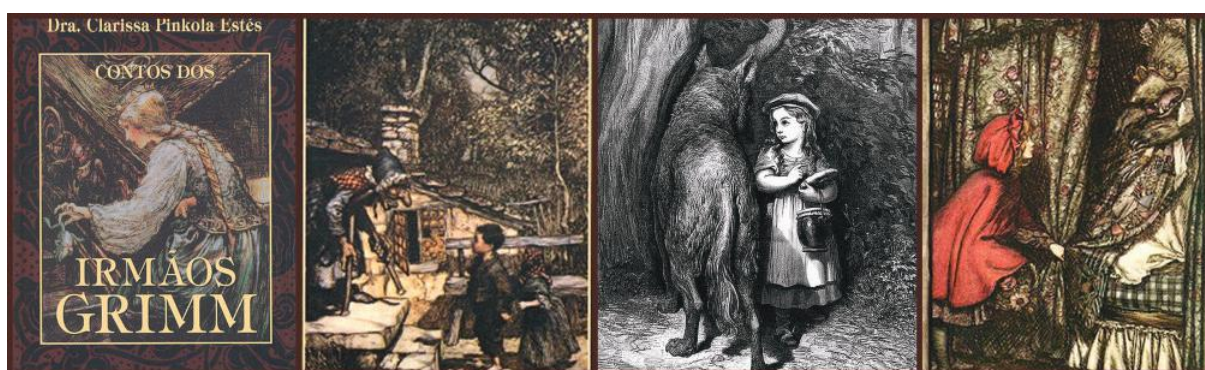


Imagem 13: Contos dos Irmãos Grimm

Espada e Feitiçaria: tem como objeto central o herói e sua aventura em busca de seus próprios interesses ou na luta contra o bem e o mal. Como exemplo, é possível citar a história de Conan, o bárbaro.

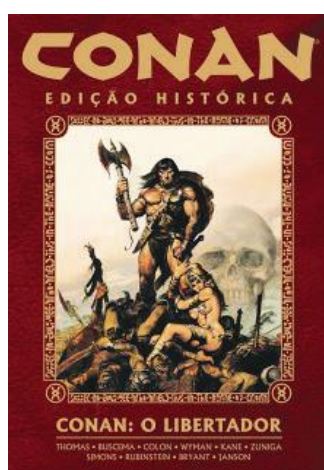


Imagem 14: Capa do livro “Conan: O Libertador”

Fantasia científica: são desenvolvidas histórias que contêm elementos da ficção científica, misturados com a magia e o sobrenatural. No RPG, existe um jogo chamado *Shadowrun* que utiliza elementos desse subgênero para desenvolver um ambiente em que a cibernética e criaturas mágicas coexistem.



Imagem 15: Personagens do jogo *Shadowrun*, que mistura personagens míticos como dragões e elfos, com armas, veículos e ambientação super desenvolvidos e tecnológicos.

Ficção Mítica: histórias desenvolvidas a partir de elementos da mitologia, como deuses, semideuses e monstro mitológicos. A série de livros Percy Jackson utilizou elementos da mitologia grega misturados com o mundo atual.



Imagem 16: Coleção de livros “Percy Jackson e os Olimpianos”

Fantasia de épocas: são narrativas construídas com base em uma época real da história da humanidade, podendo ser antiga, medieval, moderna ou futurista. Como é o caso do livro “Anjo Mecânico” que se passa na Londres vitoriana, mas conta com elementos da magia e do submundo.

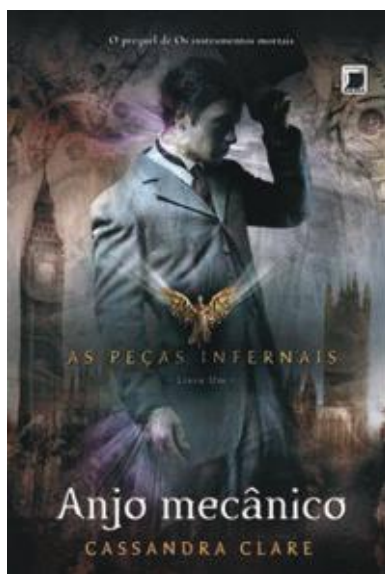


Imagem 17: Capa do livro “Anjo Mecânico”

A desconstrução destes subgêneros torna-se importante para identificar a forma de narrativa à qual este projeto de livro-jogo está inserido. Para construção do ambiente em que esta história se inicia e a estrutura do personagem principal, foram utilizados elementos reais da Era Viking. No entanto, para o desenvolvimento ao decorrer da história, foram utilizados elementos da mitologia celta na construção da simbologia, ambientação e dos seres sobrenaturais. Por esse motivo, podemos identificar este projeto de livro-jogo como uma Literatura Fantástica e seu subgênero como Ficção Mítica.

3.1 - O QUE É A JORNADA DO HERÓI?

No universo dos livros de literatura fantástica, é possível perceber uma constância na construção das narrativas, pois diversos autores utilizam um conceito de aventura cíclica de 12 estágios para escrever suas histórias. Chamado de “A Jornada do Herói”, este conceito foi desenvolvido por Joseph Campbell em 1949 em seu livro “O Herói de Mil Faces”, com base na estrutura presente em diversos mitos antigos, como Prometeu, Osíris e Buda. Segundo Campbell, seria possível estruturar ou desconstruir qualquer história a partir do roteiro básico da “Jornada do Herói”, incluindo narrativas modernas, grandes filmes do cinema e diversos livros-jogos.

A Jornada inicia-se no mundo comum ao qual o herói é inserido, com o objetivo de mostrar seu dia-a-dia. Logo após ambientar o cenário da narrativa, começa a etapa 2, quando a rotina do herói é quebrada por um acontecimento inesperado e ele precisa decidir qual caminho seguir, ou seja, o chamado para a aventura. Na etapa 3, ele decide recusar ao chamado para não se envolver e continuar com a sua vida comum.

Com o intuito de motivar o herói a mudar de ideia, surge a figura do mentor na etapa 4, como um personagem mais experiente ou uma situação inesperada que force o personagem principal a tomar uma decisão. Inicia-se então o passo 5, que é a inserção do herói neste novo mundo, chamado de Travessia do Umbral.

A maior parte da história se desenvolve na etapa 6, no mundo especial (fora do ambiente normal do herói), onde ele irá passar por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos. Só então, na etapa 7, que ele se aproximará do objetivo final de sua missão, aumentando o nível de tensão. A partir de então, ele passará por sua provação máxima. É na etapa 8 que o herói precisa superar seus conflitos internos e externos, correndo risco de vida, para completar seu objetivo inicial.

Nas próximas etapas, o herói conquista sua recompensa (etapa 9) e retorna a seu mundo real (etapa 10). Em alguns casos, ocorre a depuração (etapa 11) que faz com que o herói enfrente uma trama secundária não resolvida anteriormente. Por fim, o herói consegue retornar para o início, mas já não é mais o mesmo, a sua jornada o transformou. (DAHOU, 2010)

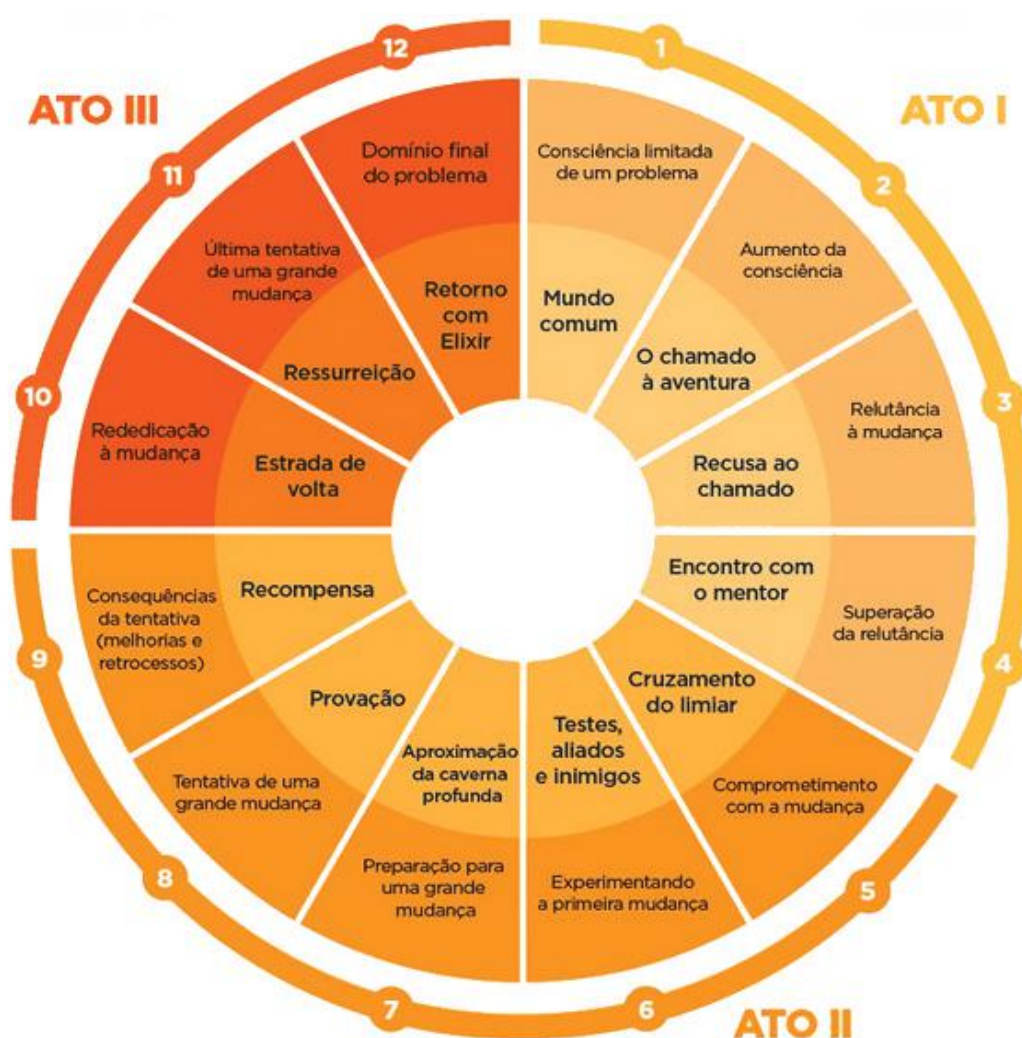


Imagem 18: Representação cíclica da Jornada do Herói, com os 12 passos, dentro de cada ato

A narrativa deste projeto de livro-jogo foi desenvolvida a partir dessa estrutura de jornada cíclica, contando com a presença de algumas etapas importantes. A introdução da história começa com a ambientação da personagem principal no seu dia-a-dia. Sua rotina é quebrada por um acontecimento inesperado, fazendo com que a heroína questione seu propósito e desenvolva um objetivo superior para sua vida.

A partir da construção da introdução, inicia-se a aventura do livro-jogo. É nesse momento que o leitor passa a escolher qual caminho seguir de acordo com as possibilidades apresentadas, começando a se envolver em testes, lutas com inimigos e ajuda de parceiros. Após conseguir passar por todos os obstáculos, ela se aproximará do objetivo final da missão. No entanto, a personagem precisará se superar para derrotar o que será seu maior desafio.

4 - A MULHER NO MUNDO DOS JOGOS

Assim como no mundo da ciência e da tecnologia, a figura masculina é vista como personagem principal na cultura dos jogos. O mercado assumiu que as mulheres não poderiam fazer parte deste universo e desenvolveram jogos para um público quase que exclusivamente masculino.

Em 2012, uma empresa especializada em pesquisas relacionadas a jogos, chamada EEDAR (Design e Pesquisa de Entretenimento Eletrônico), analisou 669 títulos e, apenas 24 deles, possuíam mulheres como protagonistas exclusivas. Segundo eles, esses números são explicados por conta de que jogos com personagens femininas como principais vendiam menos que jogos com homens como protagonistas. No entanto, é importante citar que estes mesmos jogos que venderam relativamente menos receberam apenas 40% do orçamento direcionado para realização de campanhas de marketing, em comparação com os jogos que venderam mais.



Imagem 19: Foto do grupo chamado “A Women Up Games” que promove a inclusão de mulheres, tanto jogando, quanto desenvolvendo na indústria do videogame

No Brasil foi realizada uma pesquisa que mostrava o perfil dos consumidores de jogos no ano de 2017. Diferente dos outros anos, as mulheres representavam 53,6% dos jogadores brasileiros. Este número indica que a representação feminina como consumidora de jogos cresceu mas, mesmo sendo a maioria, ainda sofremos preconceito. Um levantamento de 2012 revela que 63% das 874 jogadoras entrevistadas pelo blog PriceCharting já sofreram assédio em jogos online e 35.8% já deixaram de jogar temporariamente por conta de machismo.

É importante ressaltar também que as mulheres têm dificuldades de se verem representadas na figura de um personagem principal de uma saga, seja por sua excessiva fragilidade ou por sua hipersexualização. Segundo a Incubadora Labindie (2012) apenas 10% dos desenvolvedores de jogos no Brasil são mulheres, ou seja, as poucas personagens principais femininas que existem são, quase sempre, desenhadas por homens que buscam uma visão abstrata do que é uma heroína.

O eterno feminino, um chavão que tenta imobilizar, no tempo, as virtudes ‘clássicas’ da mulher. Um chavão que corresponde bem ao senso comum de procurar qualidades quase abstratas: maternidade, beleza, suavidade, doçura e outras, num ser que é histórico. Justamente aí que está a falha que desvincula a mulher de sua época e seu contexto, que a transforma em um ser à parte, independente de circunstâncias concretas. (BUIIONI, 1981, p.4)



Imagem 20: Figura de ação da personagem feminina do jogo “Street Fighter”, chamada Cammy, que apenas reafirma a sexualização das mulheres no mundo dos jogos

Utilizando o conceito de Forster (1998), é possível qualificar os tipos de personagens desenvolvidos para jogos em bidimensional, falso tridimensional e tridimensional. Os personagens bidimensionais são planos e não possuem uma personalidade marcante, podendo ser comparadas com objetos em cena. A maioria dos personagens femininos encontram-se nessa categoria, como por exemplo a “Princesa Peach”, da série *Super Mario Bros*. Ela tem a função apenas de ser salva e não possui qualquer papel importante na história e não é apresentada nenhuma característica da sua personalidade.



Imagem 21: Princesa Peach sendo raptada pelo vilão do jogo Super Mario Bros, o Bowser. O herói chamado Mário passa o jogo inteiro tentando salvar a sua donzela indefesa, enquanto a personagem apenas grita e fica em sua jaula como se fosse um prêmio a ser conquistado.

As personagens falsa tridimensionais, mesmo sendo protagonistas, não possuem motivações e nem um desenvolvimento da sua personalidade ao longo do jogo, ou seja, nunca conseguem surpreender. Como exemplo, é possível citar a Lara Croft, do jogo *Tomb Raider*, que é caracterizada apenas pela sua profissão e aparência, sem criar conflitos internos.



Imagem 22: Evolução da personagem Lara Croft do jogo “Tomb Raider” entre os anos de 1996 e 2016

Por fim, existem as personagens tridimensionais, que se caracterizam pela sua complexidade e profundidade, além da construção de uma personalidade memorável ao longo da narrativa. Elas costumam se assemelhar mais com o ser humano, por possuírem defeitos e questões sobre a vida, como é o exemplo da Jade, personagem principal do jogo *Beyond Good and Evil*. Segundo Mungioli (2014), “A personagem começa a história insegura e sem confiar nas próprias habilidades, mas a termina de maneira oposta a que começou, conquistando confiança e desenvolvendo seu arco narrativo frente aos conflitos da trama.”.



Imagem 23: Personagem Jade do jogo “Beyond Good and Evil”

A representação feminina em livros-jogos é ainda mais escassa que em outros formatos de jogos. São constantemente representadas por personagens secundários e, até mesmo, sexualizadas, que poderiam ser facilmente substituídas por personagens masculinos. Até o ano de 2008, apenas 13 livros-jogos tinham uma mulher como personagem principal. O primeiro título foi “*Woman in Scale with Sword and Shield*”, lançado no ano de 1983, com a criação de uma guerreira viking. Em 1986 foi lançada uma série de 3 livros-jogos, chamada de “*Golden Girl*”, que contava com o desenvolvimento da figura da heroína como um personagem tridimensional, com romantismo e problemáticas do seu gênero.

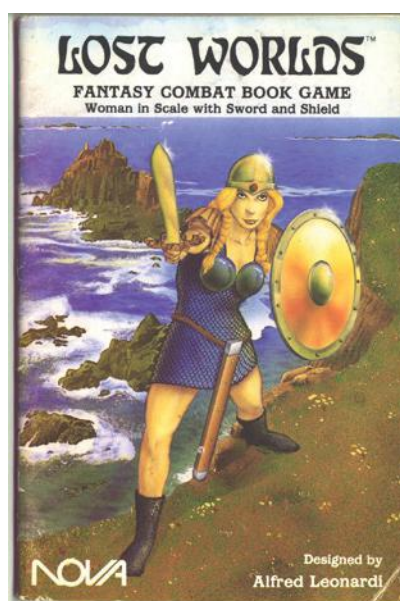


Imagem 24: Capa do livro-jogo da série “Mundos Perdidos”

Na pesquisa realizada para este projeto (ANEXO A), conforme citado anteriormente, foi constatado que apenas 12% do público de consumidores de livros-jogos é feminino. Além disso, 76% dos entrevistados utilizavam uma figura masculina para imaginar o herói principal da aventura, enquanto apenas 11% se imaginavam mulheres e outros 13% são indiferentes a essa escolha.

5 - A ERA VIKING E O PAPEL DA MULHER NA SOCIEDADE

Os Vikings foram um conjunto de povos da região da Escandinávia, ao norte da Europa, que atualmente compreende o território de três países europeus: a Suécia, a Dinamarca e a Noruega. A Era Viking se iniciou no ano de 793 dC, após um ataque ao monastério de Lidisfarne na Inglaterra, e se estendeu até a Idade Média.

Geralmente, os povos vikings são associados à exploradores, comerciantes, guerreiros e piratas nórdicos, que realizavam incursões, saqueando e conquistando terras em toda Grã-Bretanha. No entanto, grande parte da população ainda era constituída por camponeses, que tinham a agricultura como principal fonte de renda.



Imagem 25: Representação dos Vikings no desenho “Asterix e Obelix” como grandes guerreiros corajosos que usavam chifres e pouca armadura



Imagem 26: Representação real de guerreiros Vikings, utilizando grandes armadura, capacetes sem chifres e lanças

A sociedade era dividida de forma hierárquica, em classes sociais, onde todos os habitantes possuíam direitos de cidadãos. No topo estava o rei, que era responsável pelo controle militar e religioso, seguido pelos nobres e, posteriormente, os nórdicos livres. Eles eram considerados pagãos e acreditavam em vários deuses. Sua cultura é repleta de elementos mitológicos e magia, fugindo completamente do cristianismo pregado na época em outras regiões. Aos homens eram incumbidas atividades como pesca, caça e comércio. Já as mulheres eram responsáveis pelo lar e pela família, cuidando da criação dos filhos.

Apesar de ser uma sociedade patriarcal, as mulheres vikings ainda possuíam muito mais direito, ao serem comparadas com outras mulheres na Europa no mesmo período. No livro *“Viking Age Iceland”*, escrito por Jesse Byock em 2001, é apontado que as mulheres tinham controle sobre sua própria vida, podendo adquirir sua própria propriedade. Além disso, elas também faziam parte do cenário político da época, podendo participar de decisões envolvendo feudos e conflitos entre grupos familiares.

No entanto, como o registro dos acontecimentos desta época foram dissolvidos dentro da cultura Europeia, passando por uma romantização dos fatos, foram necessários diversos estudos arqueológicos para comprovar o papel da mulher na sociedade Viking. Em sua maioria, esses estudos foram realizados a partir na análise dos túmulos na região da Escandinávia dentro deste período.

Kirsten Worlf (2004) identificou que grande parte das sepulturas mais “ricas” e ornamentadas pertenciam às mulheres, principalmente as mais velhas, ou seja, elas possuíam tanto prestígio quanto homens de classe alta e eram honradas mesmo após a morte. Shane MacLeod’s (2011) encontrou diversos túmulos de mulheres vikings no sul da Inglaterra, comprovando que elas também participavam das expedições em busca de territórios. (Adam, 2014)

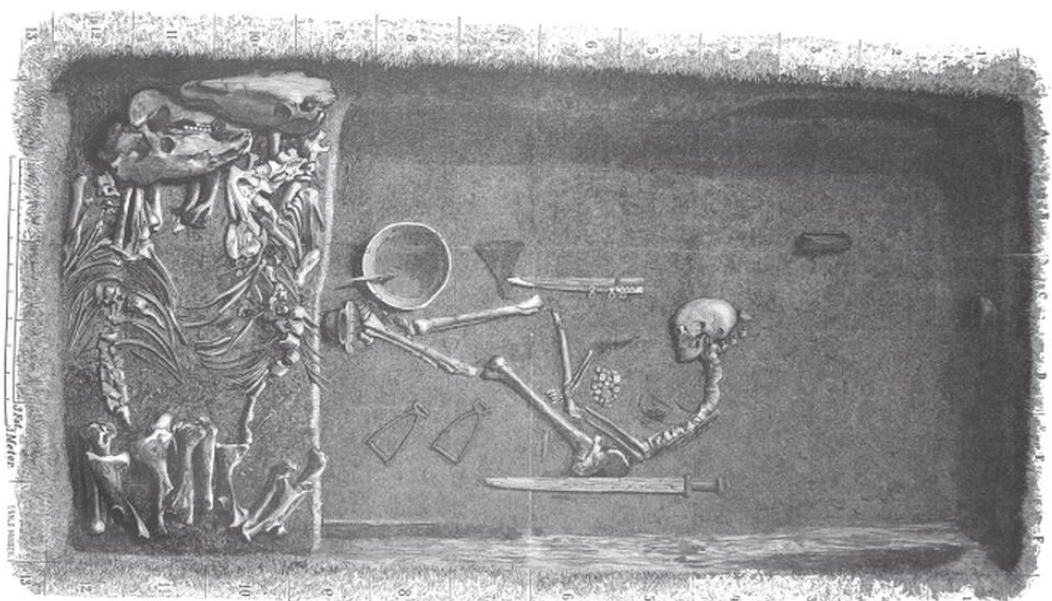


Imagem 27: Ilustração mostra a sepultura com o esqueleto da guerreira, ornamentos e dois cavalos à esquerda (Foto: Reprodução/American Journal of Physical Anthropology)

No ano de 2017, cientistas das universidades de Estocolmo e Uppsala, na Suécia, realizaram estudos numa das sepulturas mais emblemáticas da era viking, na cidade sueca de Birka, descoberta na década de 1880. Foi comprovado que o esqueleto era de uma guerreira viking e que era uma oficial de alto escalão, por conta dos objetos encontrados no túmulo. (Welle, 2017)

Segundo a osteóloga da pesquisa, Anna Kjellstrom:

“Além do equipamento completo de guerreiro enterrado com ela – uma espada, um machado, uma lança, flechas de armadura, uma faca de batalha, escudos e dois cavalos – tinha um jogo de tabuleiro ou provavelmente mapas para planejar batalhas que foram usados para simular as táticas e estratégias de um confronto, indicando que ela era uma poderosa líder militar. Provavelmente ela planejava, dirigia e participava de batalhas”

6 - O PROJETO

O projeto consiste na produção gráfica de um livro-jogo, com base em uma história de cunho autoral, consolidada a partir de referências da cultura Viking e da mitologia Celta.

Para fins de apresentação deste trabalho, será desenvolvida a boneca do livro, assim como uma caixa promocional para colecionadores contendo alguns brindes. Além disso, para facilitar o acesso a história, também foram pensadas adaptações para o mundo digital.

6.1 - A HISTÓRIA

A personagem principal, que será controlada pelo leitor-jogador, foi desenvolvida a partir de três grandes características: a curiosidade, a criatividade e a determinação. Esses traços da personalidade da personagem buscam reforçar a ideia de uma mulher forte, que conseguiu quebrar os padrões da sociedade patriarcal a qual estava inserida, para atingir os seus objetivos. Em anexo (ANEXO B), segue a introdução do livro que exemplifica estas características.

6.2 - PÚBLICO-ALVO

O desenvolvimento deste projeto, com seus possíveis desdobramentos, foram pensados a partir da identificação da existência de três possíveis tipos de Público-alvo: o Colecionador, a Jogadora e o Jovem.

O Colecionador pode ser representado por um homem, com faixa etária entre 30 e 40 anos, que possui uma estabilidade financeira, permitindo a compra de edições de luxo. Por ter crescido no auge da produção dos livros-jogos, este tipo de pessoa tende a comprar todos os lançamentos para ampliar sua coleção e busca a qualidade acima do valor. Segundo a pesquisa apresentada anteriormente neste projeto, este seria o perfil do consumidor padrão dos livros-jogos atualmente.

Para este público, foi pensado o desenvolvimento de um box de edição especial, que contém o livro em capa dura, os dados para jogar, uma caneta personalizada e o conjunto de postcards das ilustrações.

O perfil da Jogadora é de uma mulher entre 20 a 40 anos que, apesar de estar inserida no mundo dos jogos, tem dificuldade de se sentir representada pelas personagens femininas atuais. Ela vai buscar este livro-jogo com o objetivo de se identificar com a história e ter uma referência de uma personagem mulher construída a partir de uma personalidade tridimensional.

A construção da narrativa, desenvolvimento dos personagens e enredo final foram pensados principalmente para preencher a lacuna exposta por este público.

O perfil do Jovem está enquadrado nas características da Geração Z que, com uma idade entre 15 e 20 anos, já cresceu na era digital.

“Falamos então de uma geração hipercognitiva, capaz de viver múltiplas realidades, presenciais e digitais, ao mesmo tempo. A tecnologia propicia que esses jovens vivam diferentes realidades e absorvam grande complexidade, com muita informação visual e muitos recursos para controlar cada passo da vida.” (Jacques Meir, 2017)

O objetivo de reforçar estes jovens como um dos mais importantes públicos-alvo é de promover, através dos livros-jogos, um incentivo à leitura. Para isso, foi preciso adequar este projeto para linguagem deste público, trazendo o livro-jogo para o meio digital.

O livro físico foi adaptado para o formato de um aplicativo, onde o jovem poderia jogar em seu tempo livre, ou até mesmo no caminho entre uma atividade e outra, com a portabilidade de um celular, sem ter de carregar um livro, mais papel e canetas. Além disso, o aplicativo foi pensado para baratear ou até mesmo, zerar o valor de compra, podendo ser monetizado apenas através das propagandas.

6.3 - REFERÊNCIAS VISUAIS E MOODBOARD

Essencialmente, antes de qualquer produção gráfica, é necessário criar uma base sólida de referências que contribuirá para construir um padrão visual a ser seguido. Para este projeto foi utilizado algumas metodologias de coolhunting, que é a capacidade de estabelecer conexões entre campos de conhecimento diversos, escolhendo um caminho a ser seguido através de padrões socioculturais de um tempo.

“O coolhunting trata-se de ir a fundo em suas referências visuais e perceber o mundo ao seu redor, tentando imaginar o que pode vir a ser uma tendência. O método auxilia a desenvolver o senso crítico, enxergar o óbvio com outros olhos, pesquisar cenários, se antecipar a novas condutas de consumo e desenvolver estratégias a partir de todos conhecimentos.” (Verônica Motti, 2018)

Apesar deste ser um termo utilizado principalmente para criação de novas tendências, este método pode colaborar na criação de padrões visuais até mesmo de outras épocas, como a era viking e celta.

A partir desta metodologia foram pensadas em 4 grupos principais de referências: livros-jogos, livros de narrativa fantástica em geral, cultura viking e mitologia celta.



Imagem 28: Conjunto de referências de Livros-jogos



Imagem 29: Conjunto de referências de narrativa fantástica



Imagem 30: Conjunto de referências da cultura viking



Imagem 31: Conjunto de referências da mitologia celta

As imagens presentes nestes grupos visuais foram filtradas para criar o *mood board*, ou painel semântico de referências visuais, que ajudou a organizar e traduzir a identidade visual esperada para este livro. Este painel servirá como guia para todas as etapas do projeto gráfico a seguir.

“Os *mood boards* geralmente são configurados por uma compilação de elementos visuais com o intuito de estimular a comunicação e o desenvolvimento no processo de design. O mood board também pode ser definido mais especificamente como um quadro-ferramenta concebido por meio processo de recorte de diversas referências visuais.” (FEDERIZZI, GERENDA. HALPERN & MACHADO, 2014)

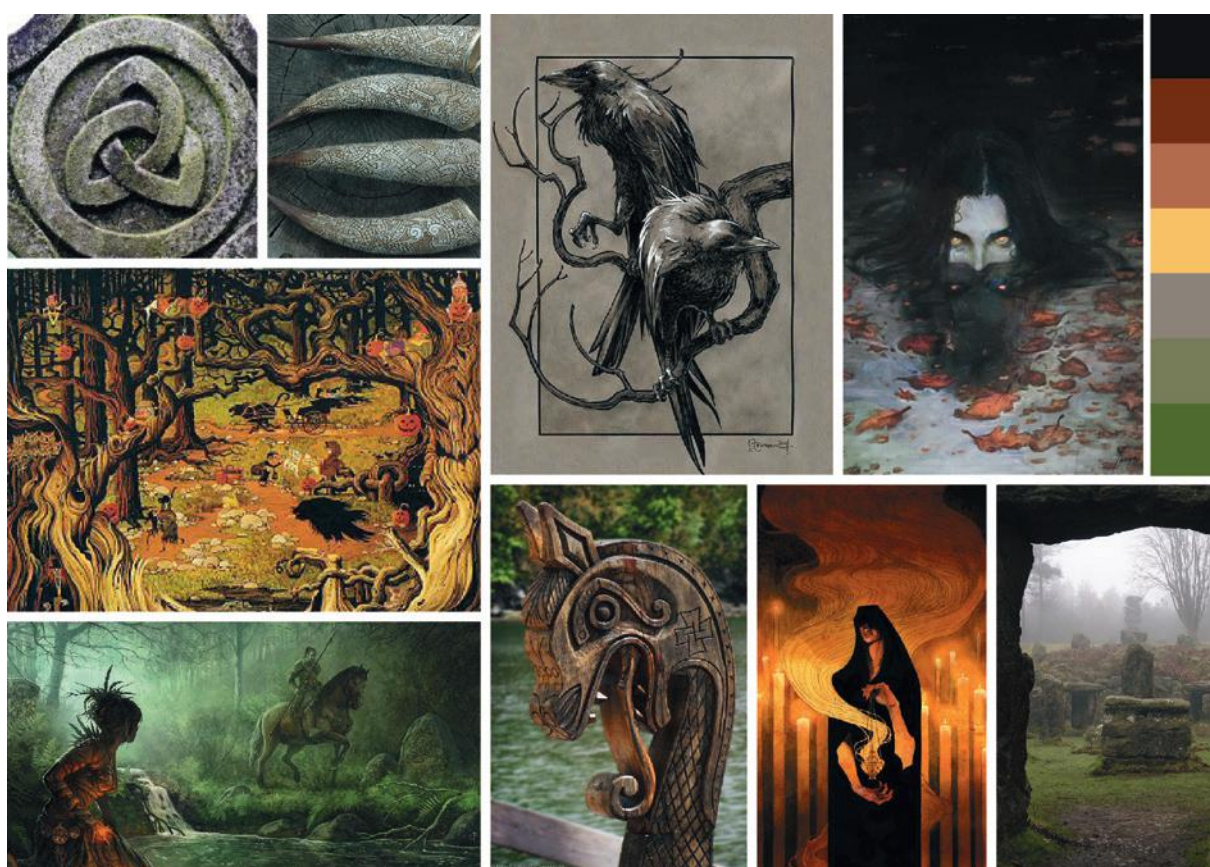


Imagem 32: *Mood board* para projeto de livro-jogo

6.4 - NAMING

Segundo o designer Delano Rodrigues (2012):

“Nomear uma marca é uma atividade complexa, principalmente quando se trata do lançamento de um novo produto ou empresa. O nome é, sem dúvida, um dos pontos de contato mais importantes de uma marca e contribui positivamente na construção de sua identidade. É uma espécie de “gatilho” de associações simbólicas da empresa ou produto. Quando percebido visual ou

auditivamente, tem o poder de despertar pensamentos, impressões e experiências da marca que estão na mente dos seus públicos.” (RODRIGUES, 2010)

O processo de naming foi desenvolvido a partir de pesquisas de referências de nomes de outros livros-jogos, buscando um padrão que pudesse ser utilizado como guia ou inspiração.

Em concomitância com a análise dos resultados desta pesquisa, foi necessário identificar quais pontos da narrativa seriam mais relevantes para criar a “personalidade” do livro. Para isso, foi desenvolvido um mapa mental de nomes que seriam citados na história, assim como palavras-chaves e ações.

Após alguns experimentos, ficou clara a necessidade de utilizar o nome Morrigan no título do livro, em virtude de ser o nome da antagonista e o real motivo desta expedição. Como o símbolo da vilã também era um corvo, foi possível criar um vínculo em todo o livro com esta representação.

No entanto, o nome Morrigan não seria o suficiente para despertar o interesse do leitor-jogador, com base nos resultados da pesquisa de referência. Seria necessário criar um nome sombrio, que gerasse curiosidade e mostrasse a dificuldade de vencer este desafio.

Foi escolhido o nome “A Maldição de Morrigan” pois, a primeira vista, faz uma analogia ao fato da vilã ter sido responsável pelo aprisionamento da alma do seu tio. Contudo, para o leitor-jogador que concluir o livro, este nome terá outro significado. A verdadeira maldição de Morrigan é fazer com que a personagem principal tenha de matar o seu tio, superando todas as suas habilidades, para libertar a alma daquele que ama.

7 - IDENTIDADE VISUAL

O Desenvolvimento da identidade visual deste projeto começou a partir da análise e redução do moodboard - ou mapa de referências - em elementos que poderiam se tornar padrões visuais, inclusive as fontes relacionadas a cultura viking e/ou celta.

“A identidade da marca alimenta o reconhecimento, amplia a diferenciação e torna grandes ideias e significados mais acessíveis. A identidade da marca reúne elementos dispares e os unifica em sistemas integrados.” (WHELLER, 2012)

7.1 - FONTES

Com o decorrer dos estudos, foi possível identificar que a maioria das fontes utilizadas em filmes, séries e textos, baseados na Era Viking, são inspiradas em runas e possuem as seguintes características em comum: fonte espessa e pouco arredondada, utilização da caixa alta e presença de cortes diagonais.



Imagem 33: Runas Viking

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y

Imagem 34: Letras do alfabeto na fonte “*Viking Hell*”, desenvolvida por “*Woodcutter Manero*”

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Imagem 35: Letras do alfabeto na fonte “*PR Viking*”, desenvolvida por “*Peter Rempel*”

Para este projeto foi preciso achar uma fonte que conseguisse contemplar todas essas características mas sem perder a legibilidade. Após diversas tentativas, a fonte selecionada foi a “*Germania One*” pois, além de ser uma fonte forte, ela tem poucos detalhes e é bem equilibrada.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ?

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Imagem 36: Letras do alfabeto na fonte “*Germania One*”, desenvolvida por “*John Vargas*”

No entanto, para o desenvolvimento do livro, torna-se necessário o uso de uma fonte de apoio que possa ser utilizada nos textos corridos. Esta fonte precisa ter mais legibilidade, gerando mais conforto para o leitor-jogador durante a sua experiência.

A fonte selecionada foi a “Vesper Libre”, uma fonte serifada que possui uma leve variação de espessura e permite criar a sensação de uma fonte caligráfica escrita a mão.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ?

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Imagem 37: Letras do alfabeto na fonte “Vesper Libre”, desenvolvida por “Rob Keller”

7.2 - PALETA DE COR

Inicialmente, a paleta de cor foi extraída das imagens presentes no *mood board* apresentado anteriormente neste projeto. Nele, é possível observar a presença de muitos tons terrosos, como o verde e o marrom, além da presença do vermelho e preto, trazendo uma caráter mais sombrio às ilustrações. Como pontos de contraste aos tons mais escuros, foi utilizado o dourado e o amarelo.

Segundo Bankz e Frazer (2007) “Na natureza, o vermelho, muitas vezes combinado com o amarelo ou preto, sugere veneno ou perigo.” Eles também afirmam que:

“O vermelho é uma cor aceita para o sol, que dá a vida, mas também pode tirá-la, e é, com certeza, a cor do sangue. Na natureza, o vermelho muitas vezes significa perigo. Assim, talvez não haja necessidade da semiótica para explicar o porquê de esta cor poder tornar as pessoas ansiosas, apaixonadas ou raivosas.”.



Imagem 38: Paleta de cor retirada das imagens do *mood board*

A partir do padrão de cores encontrado no moodboard, foi desenvolvida uma nova paleta de cor para ser utilizada na identidade visual. Ela é composta por um tom mais escuro de marrom, assim como um vermelho sangue e um dourado. Seguem abaixo as especificações da paleta:



C:58 | M:72 | Y:66 | K:72
R:50 | G:30 | B:30



C:18 | M:86 | Y:90 | K:8
R:190 | G:70 | B:50



C:32 | M:34 | Y:70 | K:3
R:177 | G:155 | B:100

Imagem 39: Especificações da paleta de cor do livro-jogo

7.3 - LOGOTIPO

Para o desenvolvimento do logo foi utilizada a fonte “*Germania One*” com algumas modificações pontuais para harmonização da estrutura final. O equilíbrio foi gerado a partir da utilização do nome “*Morrigan*” em um tamanho maior na parte inferior, criando um ponto focal de destaque.

Os alinhamentos foram pensados contando com a estrutura diagonal presente na fonte, optando por seguir um caminho visualmente mais agradável. Além disso, com o objetivo de manter o padrão visual, foi inserida a silhueta de um corvo conectada a palavra “*Morrigan*”, criando uma conexão com as ilustrações do livro e com a história.



Imagem 40: Testes para o desenvolvimento do logo



Imagem 41: Versão principal do logo



Imagem 42: Versão negativa do logo

8 - AS ILUSTRAÇÕES E A MITOLOGIA

Todas as ilustrações presentes no livro-jogo foram inspiradas em histórias da mitologia celta e/ou nórdica, que contavam com a presença de diversos seres sobrenaturais, como deuses e monstros. Alguns mitos e lendas foram retirados de livros de contos como “As Melhores Histórias da Mitologia Celta”, de A. S. Franchini (2015), enquanto outros foram misturas de diversos sites e blogs especializados no assunto. No total, foram produzidas 9 ilustrações principais e 5 ilustrações de apoio que foram distribuídas dentre todo o livro.

O processo de desenvolvimento das ilustrações começou com a busca de referências e representações já produzidas daquele mito. A partir do deste banco de ilustrações, foram criados diversos rascunhos e esboços de como poderia ser a ilustração. O esboço selecionado foi reproduzido em uma folha a3, onde era possível adicionar mais detalhe e realizar mais alterações até chegar em uma versão final.

Com o apoio de uma mesa de luz, a versão final do desenho foi passada para um papel especial de aquarela, também em formato a3. Para o contorno das ilustrações, foi utilizada a caneta nanquim por ser a prova d’água.

Primeiramente, foram pintadas algumas camadas chapadas de aquarela para produzir uma base de cor. Em cima desta base, foi utilizado o lápis de cor para criar sombra e volume nas ilustrações, além de conseguir um nível maior de detalhamento e textura. Todas as ilustrações foram escaneadas e editadas no programa *Photoshop* para consertar a cor e o brilho.

8.1 - MORRIGAN

A Morrigan é a deusa Celta da batalha, da guerra e da morte. Seu nome é frequentemente traduzido para “Rainha Fantasma” ou “Grande Rainha”. Ela tem o poder de mudar a sua forma humana para a de um corvo. Nas lendas irlandesas, Morrigan é a divindade invocada antes das batalhas, como a Deusa do Destino humano. Dizia-se que quando os soldados celtas a escutavam ou a viam sobrevoando o campo de batalha, sabiam que havia chegado o momento de transcender.

Segue abaixo um trecho traduzido da canção “*Little Crow*”, ou em português “Pequeno Corvo”, escrita por *Trismegistia* em homenagem a deusa Morrigan.

“Apenas através da escuridão, você vai encontrar a luz
Apenas através da escuridão, você vai alcançar o céu
Apenas através da escuridão, você vai encontrar o caminho
Voe meu pequeno pássaro
Está na hora de você voar para longe!
Esta batalha é sua para lutar

Apenas através da escuridão, você vai alcançar o céu
 Voe, minha criança. Voe, meu corvo!
 Você tem o poder. É hora de mostrar!”

Este trecho da música foi utilizado como inspiração para o desenvolvimento da ilustração, pois consegue transmitir os dois lados da personalidade da antagonista do livro-jogo, trazendo principalmente a escuridão como objetivo inicial, mas profundamente também busca refletir a luz e o caminho.



Imagem 43: Referências utilizadas na criação da personagem “Morrigan”



Imagem 44: Primeiro rascunho descartado da personagem “Morrigan”



Imagem 45: Rascunho selecionado da personagem “Morrigan”



Imagem 46: Rascunho final da personagem “Morrigan” com detalhes



Imagem 47: Contorno finalizado a caneta da personagem “Morrigan”



Imagem 48: Etapas do processo de colorização, desde a base de aquarela até a finalização com lápis de cor



Imagem 49: Ilustração finalizada da personagem “Morrigan”

8.2 - JORMUNGANDR

Na mitologia nórdica, *Jormungand* (ou *Jörmungandr*) é uma cobra gigante que, quando jovem, foi jogada no mar pelo deus Odin. Lá ele cresceu tanto que deu a volta ao mundo e mordeu a própria cauda. Para o desenvolvimento do livro, foi pensado em um trecho de uma canção cantada pelos marujos sobre o mito da grande serpente Jormungandr:

“Ó grande serpente, que espreita no mais fundo dos oceanos, poupe os corações das mães e das esposas. Ó temível e fantástico *Jormungandr*, permita que o navio passe sobre ti e que a tripulação não encontre a escuridão.”



Imagem 50: Referências utilizadas na criação do personagem “Jormungandr”



Imagem 51: Rascunho do personagem “Jormungandr”



Imagem 52: Contorno finalizado a caneta do personagem “Jormungandr”



Imagem 53: Etapas do processo de colorização, desde a base de aquarela até a finalização com lápis de cor



Imagem 54: Ilustração finalizada do personagem “Jormungandr”

8.3 - CERRIDWEN

Cerridwen é uma feiticeira da mitologia celta reconhecida como a Deusa lunar da morte e renascimento. Seu poder é ligado às fases da lua e possui a capacidade de criar e transformar a realidade.

“Cerridwen chega em nossas vidas anunciando um tempo de morte e renascimento. Quando algo está para morrer, devemos permitir que se vá para que algo novo possa nascer. Não devemos encarar a morte como um fim, mas um renascimento.”
(GWAWR, 2017)



Imagem 55: Referências utilizadas na criação da personagem “Cerridwen”



Imagem 56: Rascunho da personagem “Cerridwen”



Imagem 57: Contorno finalizado a caneta da personagem “Cerridwen”



Imagem 58: Etapas do processo de colorização, desde a base de aquarela até a finalização com lápis de cor



Imagem 59: Ilustração finalizada da personagem “Cerridwen”

8.4 - ENTE

O Ente é um ser composto pela alma dos mortos que ficaram presos na ilha de Morrigan por tanto tempo que criaram raízes e se fundiram às árvores do local. O desenvolvimento da imagem do personagem foi inspirado na descrição de uma das criaturas da obra de J. R. R. Tolkien, o “O Senhor dos Anéis”.

“Uma figura semelhante a um homem, quase semelhante a um troll, de pelo menos quatro metros e meio de altura, muito robusta, com uma cabeça alta e quase sem pescoço. Se estava coberta por alguma coisa semelhante a casca de árvore verde e cinzenta, ou se aquilo era seu couro, era difícil dizer. De qualquer forma, os braços, numa pequena distância do tronco, não eram enrugados, mas cobertos de uma pele lisa e castanha. Cada um dos pés tinha sete dedos. A parte inferior do rosto comprido estava coberta por uma vasta barba cinza, cerrada, quase dura como galhos na raiz, fina feito musgo nas pontas. Mas naquela hora os hobbits notaram pouca coisa além dos olhos. Uns olhos profundos, lentos e solenes, mas muito penetrantes. Eram castanhos, carregados de uma luz esverdeada.” (TOLKIEN, 2000)



Imagem 60: Referências utilizadas na criação do personagem “Ente”



Imagem 61: Rascunho descartado do personagem “Ente”



Imagem 62: Contorno finalizado a caneta do personagem “Ente”



Imagem 63: Etapas do processo de colorização, desde a base de aquarela até a finalização com lápis de cor



Imagem 64: Ilustração finalizada do personagem “Ente”

8.5 - VORDR

Vodr é compreendido como um espírito guardião, que acompanha um indivíduo até a sua morte e é apontado como sendo um espírito externo a pessoa, podendo ser um ancestral tutelar, com aparência de um espectro.

“A representação clássica de um espectro idêntico ao da imagem de uma figura alta, humanóide envolto em um manto negro, em que nenhum rosto pode ser visto, apesar de um se projeta mão e dedos longos e afiados.” (SOUZA, 2011)

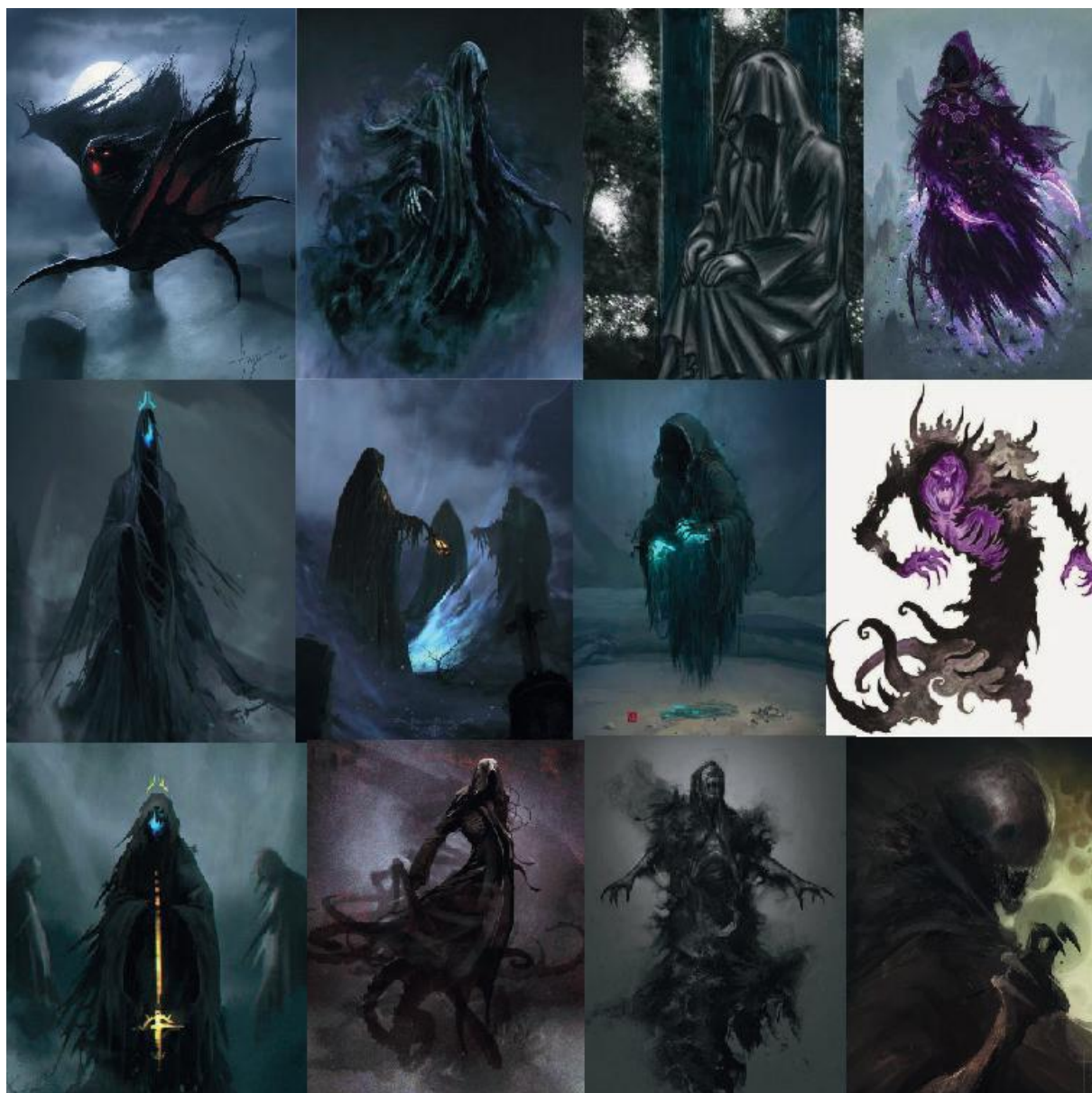


Imagem 65: Referências utilizadas na criação do personagem “Vodr”

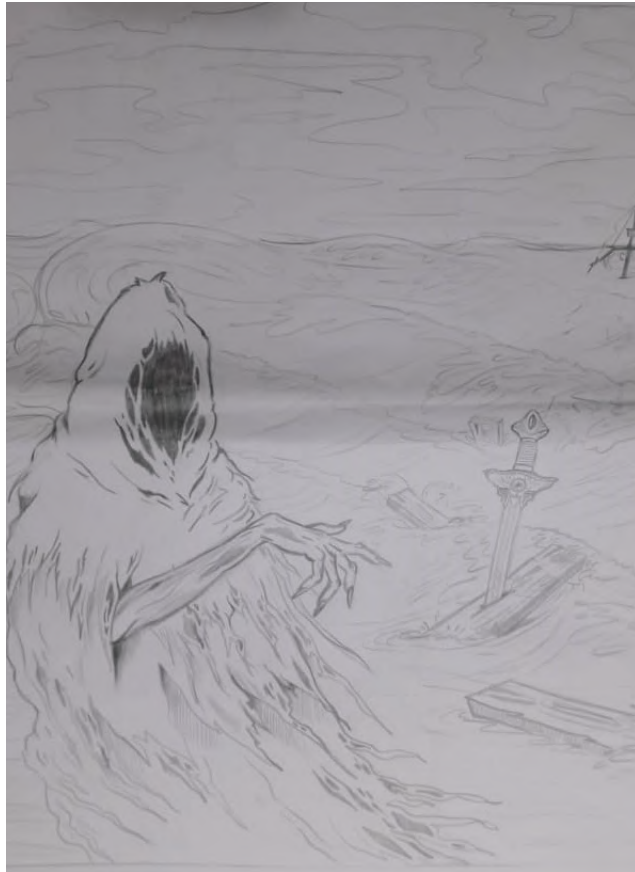


Imagem 66: Rascunho do personagem “Vodr”



Imagem 67: Contorno finalizado a caneta do personagem “Vodr”



Imagem 68: Ilustração finalizada do personagem “Vodr”

8.6 - FINTAN

Fintan era um grande salmão, de cor avermelhada com manchas douradas que carregava consigo todo o conhecimento do mundo. Ele conseguiu tais poderes após comer as nove avelãs que caíram no Poço da Sabedoria, das nove árvores ao redor da fonte. Segundo a lenda, a primeira pessoa a comer a carne fresca deste salmão irá adquirir tal conhecimento e nada mais será desconhecido para ela.



Imagem 69: Referências utilizadas na criação do personagem “Fintan”

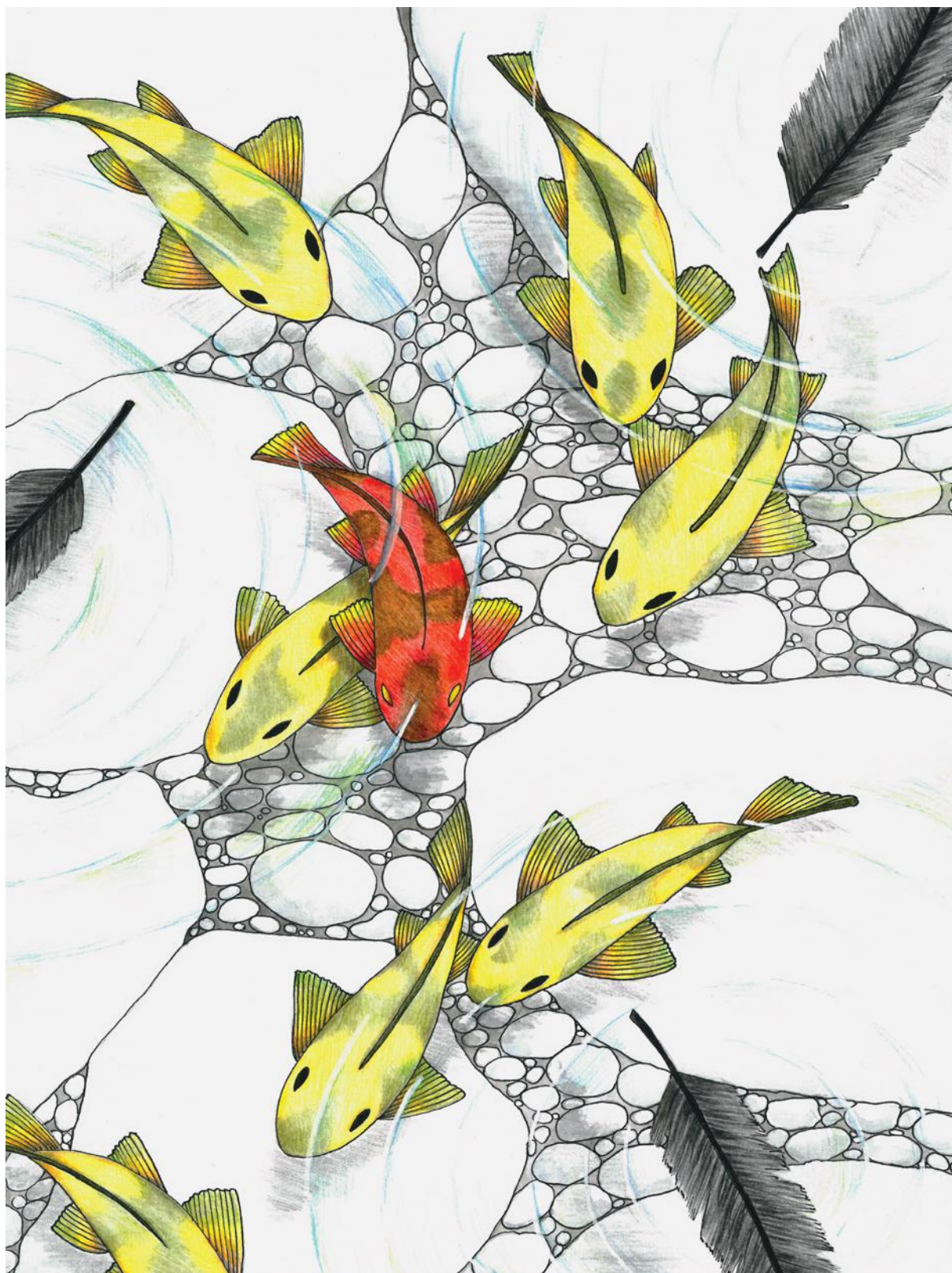


Imagem 70: Ilustração finalizada do personagem “Fintan”

8.7 - EMANIA

Emania significava “Terra da Lua” e era o lugar para onde os mortos vão. A Morrigan carregava a alma de homens que não foram mortos em batalha para esta ilha a leste da Irlanda, não permitindo que eles consigam ir para Valhalla, onde alcançariam a honra e a eternidade.

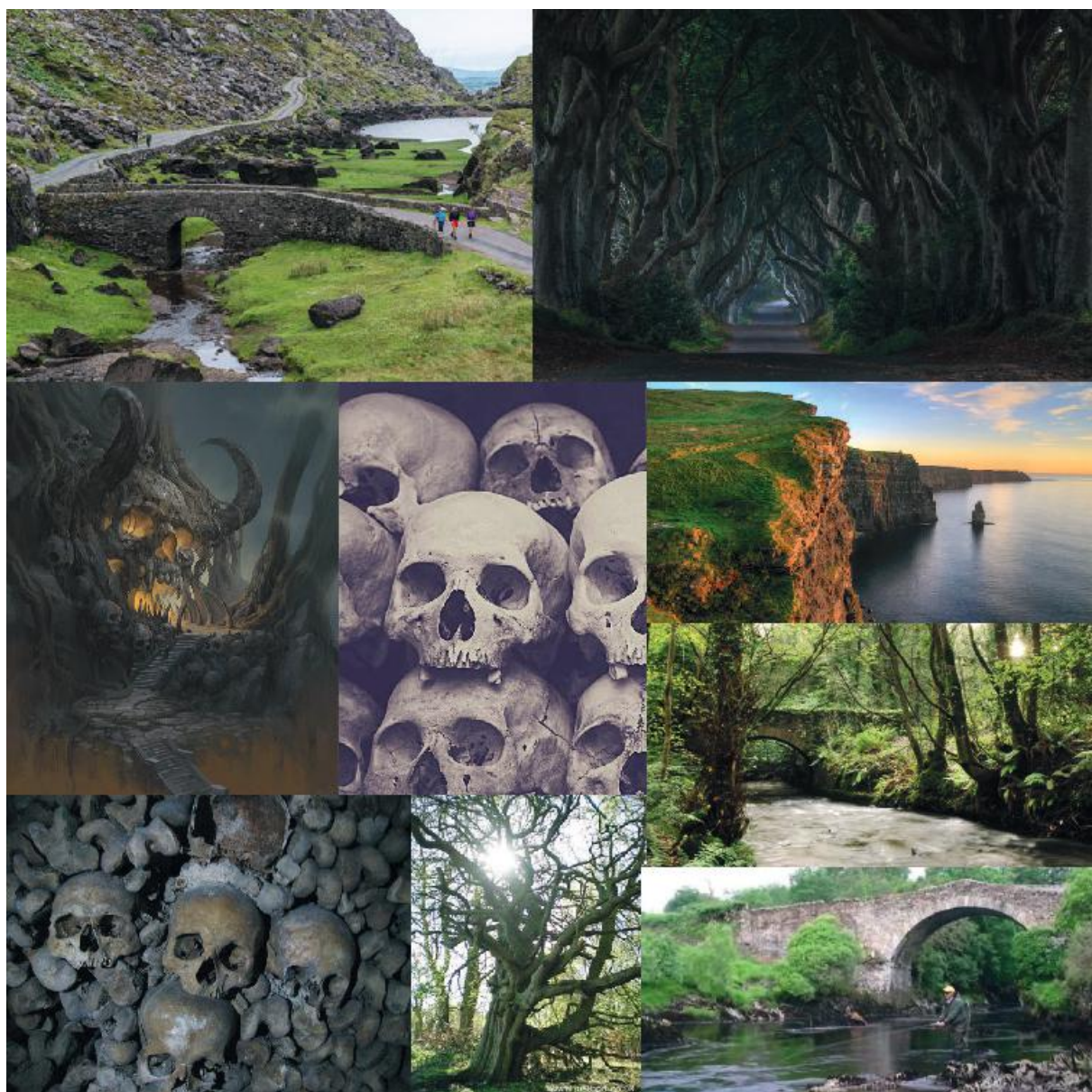


Imagem 71: Referências utilizadas na criação da ilustração Emania



Imagem 72: Rascunho da ilustração Emania

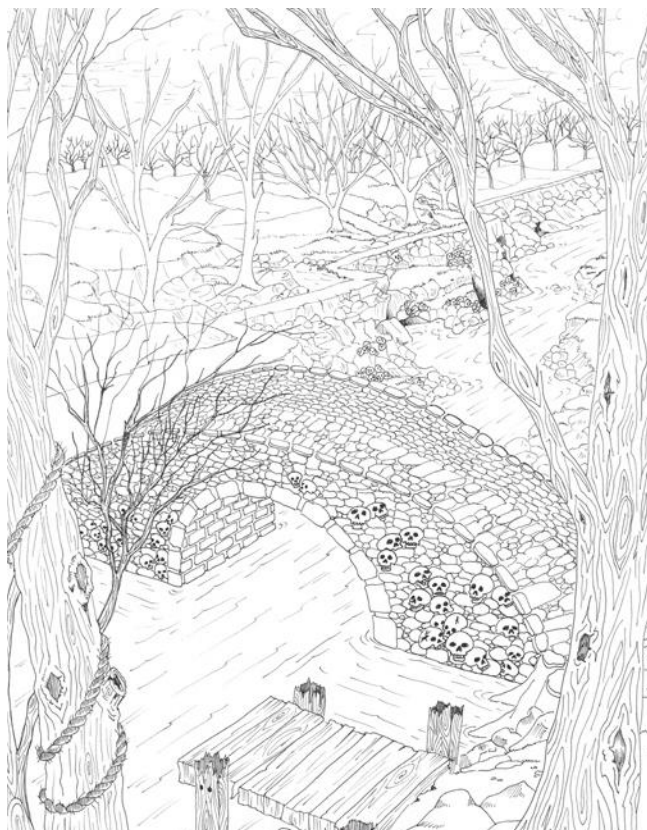


Imagem 73: Contorno finalizado a caneta da ilustração Emania



Imagem 74: Ilustração finalizada da Emania

8.8 - BAUROR, O TIO

Bauror era um grande guerreiro viking, conhecido como “O Conquistador”. Foi morto por Morrigan e levado até Emania, onde ficou preso até sua sobrinha - personagem principal controlada pelo leitor-jogador - o libertar.

Ele foi desenvolvido através da junção de diversos personagens lendários da cultura viking, tanto nas vestimentas, como na personalidade. Seu físico também foi baseado em outros personagens de séries e jogos, sendo um reflexo de brutalidade, força e habilidade.

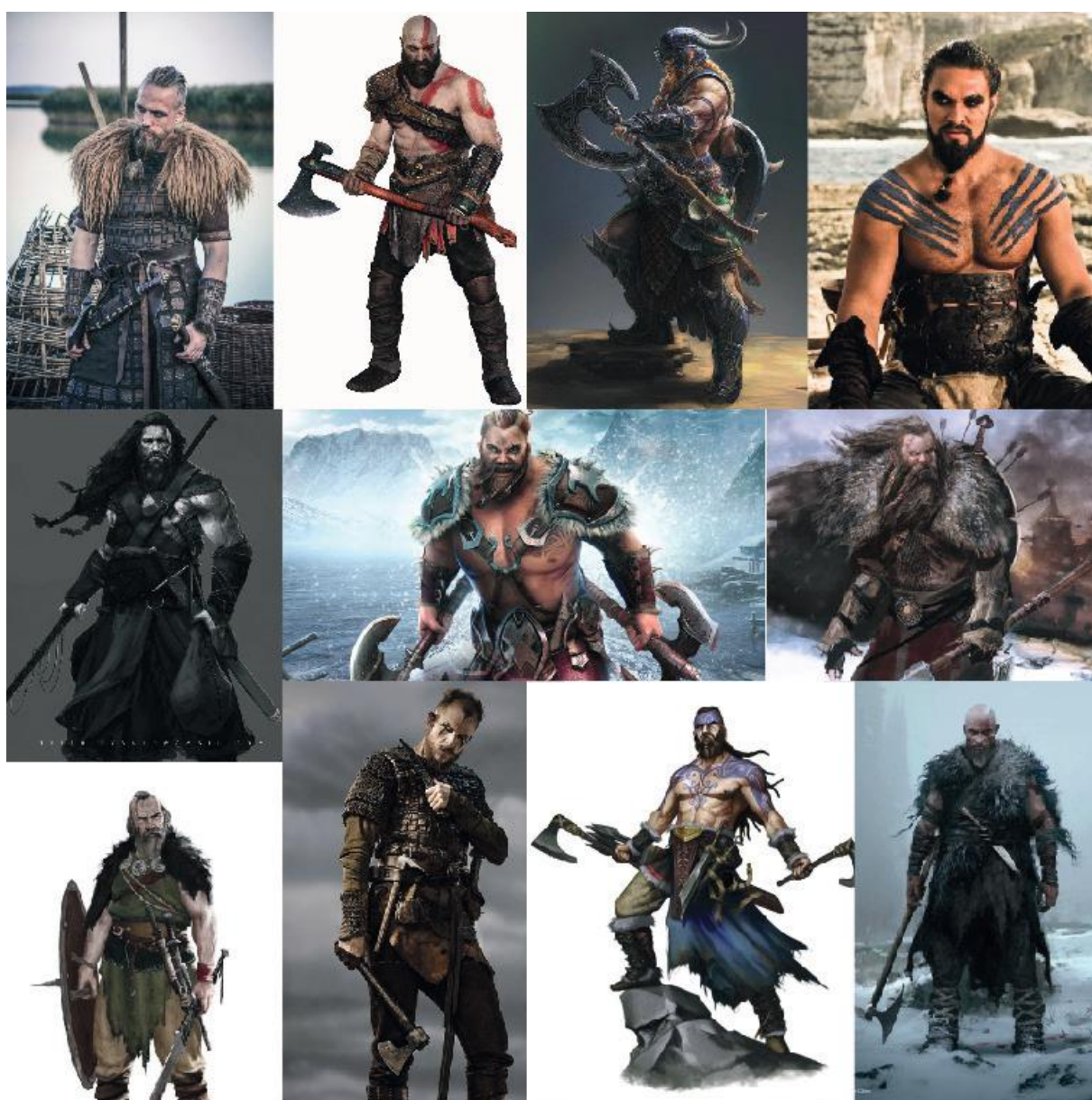


Imagem 75: Referências utilizadas na criação do personagem “Bauror”



Imagem 76: Rascunho do personagem “Bauror”



Imagem 77: Contorno finalizado a caneta do personagem “Bauror”



Imagem 78: Etapas do processo de colorização, desde a base de aquarela até a finalização com lápis de cor



Imagem 79: Ilustração finalizada do personagem “Bauror”

8.9 - NAVIO VIKING

Esta ilustração marca o início da aventura e conta com um grande e tradicional navio viking, repleto de tripulantes. Ela tem um caráter mais histórico que mitológico, pois foi baseada em referências reais da Era Viking.

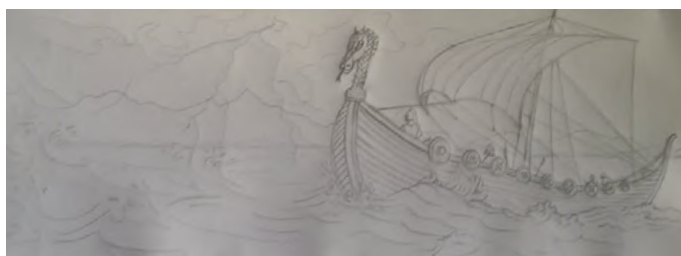


Imagem 80: Rascunho do Navio Viking



Imagem 81: Processo de pintura do Navio Viking



Imagem 82: Ilustração finalizada do Navio Viking

8.10 - ILUSTRAÇÕES DE APOIO

Além das ilustrações principais, foram criadas 5 ilustrações de apoio para serem utilizadas entre as páginas do livro, como um suporte para a história.

- 1 - A caveira com chifres tem o objetivo de representar a morte e a fantasia;
- 2 - A imagem do corvo cria uma conexão com a antagonista da história, a Morrigan;
- 3 - O machado representa as lutas, os duelos e os desafios;
- 4 - O escudo representa os equipamentos e as recompensas;
- 5 - A caneca de chifre representa a história e a ligação com a cultura viking e suas tradições.



Imagem 83: Ilustrações de apoio para o livro

9 - PROJETO GRÁFICO DO LIVRO

O desenvolvimento do projeto gráfico do livro pode ser dividido em algumas etapas principais, como por exemplo: a escolha do formato do livro, o desenho da grid, o processo de diagramação e estruturação da hierarquia, a criação dos ícones, a produção da capa e, por fim, a impressão.

9.1 - FORMATO DO LIVRO

O formato do livro precisava distanciar-se dos padrões para ter um destaque maior por conta de ser uma edição de colecionador. No entanto, ainda era necessário pensar sobre questões como portabilidade, aparência e aproveitamento de papel. Por esse motivo, foi definido o tamanho de 22 cm de altura por 18cm de largura.

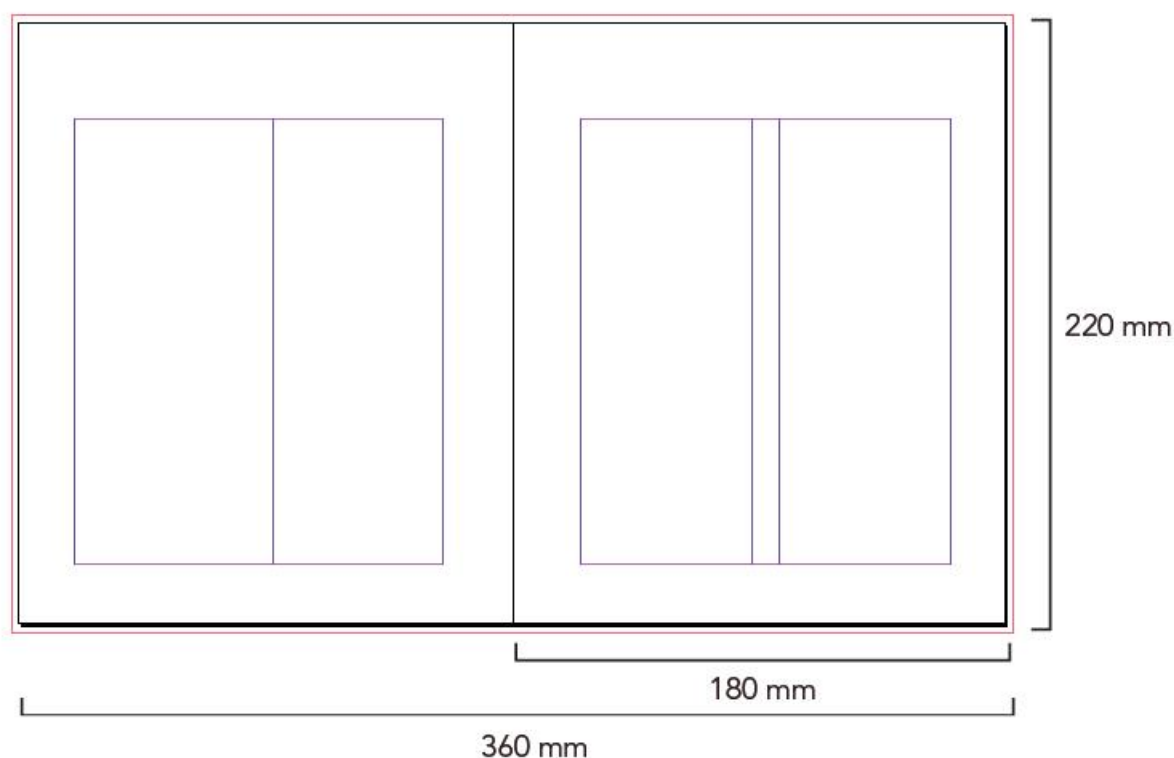


Imagem 84: Especificações do formato do livro-jogo

Este formato proporciona um livro mais quadrado, de tamanho médio, que poderia ser facilmente transportado no dia a dia. Além disso, ele tem um bom aproveitamento de papel, com 12 páginas por folha de impressão, contando o tamanho da folha de 66x96 cm, e pouca sobra.

9.2 - GRID

A grid é uma estrutura que permite que o designer estabeleça um padrão, composto por diversas relações de alinhamentos, ao qual possa se guiar no desenvolvimento de um projeto. Esta base pode ser utilizada para alinhar os elementos visuais do projeto, ou apenas como uma lembrança de algo que possa ser rompido para gerar interesse.

“Em primeiro lugar, um grid introduz uma ordem sistemática num layout, diferenciando tipos de informação e facilitando a navegação entre eles. O grid permite que o designer diagrame rapidamente uma quantidade enorme de informação, como um livro ou uma coleção de catálogos, porque muitas questões de design já foram respondidas ao construir a estrutura do grid.” (SAMARA, 2007)

Neste projeto as margens externas do livro precisavam ser maiores por conta da moldura, a interna por conta da dobra do livro e a superior por conta da numeração das alternativas. Para isso, foram utilizados os seguintes valores: margem interna de 25mm, margem externa de 20mm, margem superior de 35mm e margem inferior de 22mm. Também foi pensado em uma grid de duas colunas, com espaçamento de 5mm, para facilitar na distribuição das escolhas durante o livro.

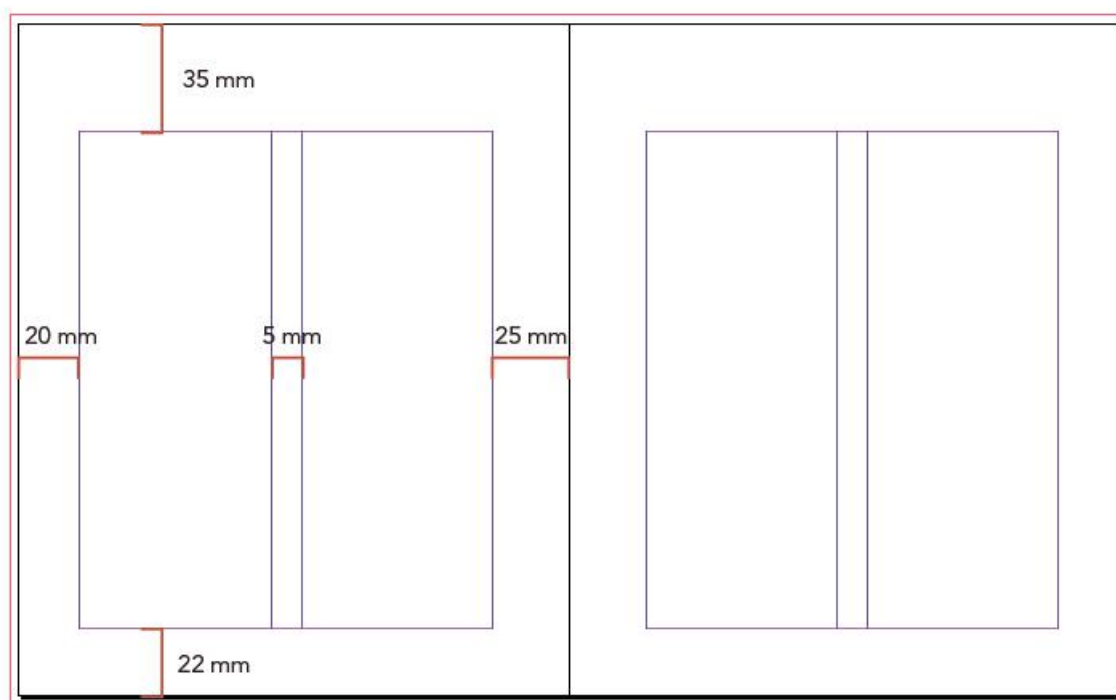


Imagem 85: Especificações da grid do livro-jogo

9.3 - DIAGRAMAÇÃO

A diagramação de um livro é a organização do conteúdo dentro de um sistema de grids, respeitando a hierarquia das informações, a integração das imagens, as cores e a conexão visual.

Como base para a diagramação do livro, foram utilizadas algumas especificações da identidade visual apresentada anteriormente: a fonte padrão utilizada para os textos corridos foi a “Vesper Libre”, enquanto para os títulos foi utilizada a “Germania One”, além da utilização das cores marrom, dourado e vermelho. Também foi desenvolvida uma hierarquia de informações para colaborar com a leitura do leitor-jogador, que permitia o direcionamento do olhar dentro das páginas e apresentar a relevância de cada conteúdo.

“A hierarquia se expressa por um sistema nominal: general, coronel, cabo e assim por diante. Mas ela também se exprime visualmente, através das variações em escala, tonalidade, cor, espaçamento ou posicionamento, além de outros sinais.” (LUPTON & PHILLIPS, 2008)

Conforme apresentado por Ellen Lupton e Jennifer Phillips, a hierarquia criada para o miolo do livro se expressa por um sistema nominal. A partir deste conceito, será apresentado abaixo a ordem hierárquica criada para o desenvolvimento deste livro.

- O “general” é o número guia das alternativas presentes naquela página, que servirá como uma referência para o leitor ao pular as páginas por conta da leitura não-linear. Por ser muito importante para a construção da dinâmica do livro-jogo, ela precisava estar em destaque, sendo disposta no canto superior da página, permitindo que fosse a primeira informação a ser vista. Além disso, ela está dentro de uma caixa na cor marrom escuro, em letras douradas, tamanho 21 pontos, com a fonte Germania One.
- O “coronel” é a numeração da alternativa que foi escolhida no texto anterior. Ela se apresenta em um tamanho maior, com 29 pontos na fonte Germania One em vermelho.
- O “capitão” é o olho de texto, que são informações de destaque dentro de um texto corrido. Esta diferenciação é criada a partir da utilização da fonte Germania One, com tamanho 16 pontos e cor dourada, trazendo características bem diferentes do texto corrido.
- O “tenente” é o texto corrido que, por possuir a maior parte da informação do livro, precisa ser mais neutro e legível. Por esse motivo, foi utilizada a fonte Vesper Libre, com 10,5 pontos na cor marrom escuro.
- O “cabo” é a informação que vem depois do texto corrido, que são as opções as quais o leitor-jogador poderá escolher e o respectivo número de onde está localizado a alternativa. Ela possui a mesma fonte e tamanho do texto corrido, mas com a espessura mais grossa e na cor vermelha.

A ordem hierárquica apresentada acima se refere a uma página padrão do livro. No entanto, existem algumas páginas que possuem ilustrações que quebram a diagramação, ou caixas que contêm informações sobre os monstros do duelo, alterando o direcionamento do olhar. Além disso, por não ser um livro linear, não houve a necessidade de adicionar a paginação, pois poderia confundir o leitor-jogador com o número guia das alternativas.

| | |
|--|--|
| <div data-bbox="245 840 443 896">44 • 45</div> <div data-bbox="443 922 483 958">44</div> <div data-bbox="331 981 596 1077"> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque rutrum urna sit amet nulla elementum cursus. Mauris tincidunt eu risus sit amet gravida.</p> </div> <div data-bbox="331 1097 596 1193"> <p>Nullam et est eget erat consectetur vestibulum vitae at ligula. Aenean at diam porttitor, tristique felis porttitor, tristique mi. Mauris facilisis nisl vel lacus bibendum, sed pretium erat malesuada.</p> </div> <div data-bbox="331 1214 596 1368"> <p>Praesent quis dolor sed nunc finibus maximus eget et felis. Nulla posuere auctor vehicula. Nulla in consectetur tortor. Sed aliquet et diam at egestas. Mauris enim dolor, pulvinar eget massa id, vehicula ornare dui. Vivamus at enim sagittis, tempor quam id, feugiat elit.</p> </div> <div data-bbox="331 1388 596 1561"> <p>Ut a nunc lobortis, varius arcu ut, aliquet nisl. In euismod, tellus at vestibulum consectetur, enim mauris convallis dolor, ut semper libero turpis id mauris. Maecenas sit amet nisi pharetra augue suscipit imperdiet. Phasellus felis sapien, tempus sit amet feugiat et, condimentum nec ipsum. Aenean dictum consectetur eleifend.</p> </div> <div data-bbox="638 922 903 1003"> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque rutrum urna sit amet nulla elementum cursus. Mauris tincidunt eu risus sit amet gravida.</p> </div> <div data-bbox="638 1023 903 1126"> <p>Nullam et est eget erat consectetur vestibulum vitae at ligula. Aenean at diam porttitor, tristique felis porttitor, tristique mi. Mauris facilisis nisl vel lacus bibendum, sed pretium erat malesuada.</p> </div> <div data-bbox="638 1146 903 1189"> <p>Praesent quis dolor sed nunc finibus maximus eget et felis. Nulla .</p> </div> <div data-bbox="750 1232 790 1267">45</div> <div data-bbox="638 1290 903 1373"> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque rutrum urna sit amet nulla elementum cursus. Mauris tincidunt eu risus sit amet gravida.</p> </div> <div data-bbox="638 1393 903 1561"> <p>Nullam et est eget erat consectetur vestibulum vitae at ligula. Aenean at diam porttitor, tristique felis porttitor, tristique mi. Mauris facilisis nisl vel lacus bibendum, sed pretium erat malesuada. Mauris facilisis nisl vel lacus bibendum, sed pretium erat malesuada rutrum urna.</p> </div> | <div data-bbox="1121 808 1362 922"> <p>GUIA DAS ALTERNATIVAS DA PÁGINA:</p> </div> <div data-bbox="1121 931 1426 965"> <p>Fonte: Germania One</p> </div> <div data-bbox="1121 974 1340 1008"> <p>Tamanho: 21 pt</p> </div> <div data-bbox="1121 1016 1350 1050"> <p>Cor: ■ #B19B63</p> </div> <div data-bbox="1121 1234 1402 1312"> <p>NÚMERO DA ALTERNATIVA</p> </div> <div data-bbox="1121 1321 1426 1355"> <p>Fonte: Germania One</p> </div> <div data-bbox="1121 1364 1340 1397"> <p>Tamanho: 29 pt</p> </div> <div data-bbox="1121 1406 1350 1440"> <p>Cor: ■ #BF4732</p> </div> <div data-bbox="1121 1480 1410 1514"> <p>TEXTO CORRIDO:</p> </div> <div data-bbox="1121 1523 1394 1556"> <p>Fonte: Vesper Libre</p> </div> <div data-bbox="1121 1565 1369 1599"> <p>Tamanho: 10,5 pt</p> </div> <div data-bbox="1121 1608 1345 1641"> <p>Entrelinha: 14pt</p> </div> <div data-bbox="1121 1650 1350 1684"> <p>Cor: ■ #321E1E</p> </div> |
|--|--|

Imagem 86: Especificações da hierarquia de uma página simples do livro-jogo



Imagem 87: Página dupla da introdução do livro-jogo



Imagem 88: Exemplo de uma página dupla padrão do miolo do livro com ilustração de apoio



Imagem 89: Exemplo de uma página dupla com ilustração e olho de texto



Imagem 90: Exemplo de uma página dupla com duelo

9.4 - ÍCONES

O livro-jogo é conhecido por possibilitar a criação de um personagem com atributos e habilidades variáveis, de acordo com as escolhas e a sorte do jogador. Estas informações são apresentadas no início do livro na parte das regras, em algumas páginas internas e na ficha do personagem que vem no final do livro.

Para facilitar a comunicação entre esses cenários, além de contribuir na criação de uma linguagem visual, foi necessário criar ícones, ou signos visuais, que representavam cada uma dessas descrições. Nos ícones dos atributos (força, vida, habilidade, sorte e percepção) foi utilizada a cor dourado, enquanto nos ícones das habilidades (Cura de Eir, Modo Berserker, Sorte dos deuses, Escudo de Uller, Mentir como Loki e Prever o futuro) foi utilizada a cor vermelha.



CURA
DE EIR



MODO
BERSERKER



SORTE
DOS DEUSES



MENTINDO
COMO LOKI



ESCUDO
DE ULLER



PREVENDO
O FUTURO



FORÇA



VIDA



HABILIDADE



SORTE



PERCEPÇÃO

9.5 - CAPA DO LIVRO

“A capa de sua obra é a primeira coisa que um leitor potencial verá. Essa ferramenta essencial de marketing precisa falar alto e claramente da prateleira de uma livraria ou de um site de vendas on-line, chamando a atenção e transmitindo ideias de uma forma direta e forte.” (Lupton, 2011)

A capa é a primeira impressão do leitor. Ela precisa transmitir a essência que o livro possui, sem revelar todos os detalhes a primeira vista. Sua comunicação também precisa ser assertiva para que o público em potencial consiga ser alcançado mais facilmente em meio a diversos outros livros.

Neste livro-jogo, a ideia da capa precisava trazer as características da narrativa fantástica, com um tom mais sombrio e misterioso. Para isso, foi criada a imagem de um corvo místico, que começava com penas até se transformar em um esqueleto, representando a Deusa da Morte, Morrigan. Além disso, esta imagem tem como objetivo criar um vínculo com as ilustrações presentes no miolo que também contém o corvo, fazendo com que esta conexão interfira no desenvolvimento da narrativa.

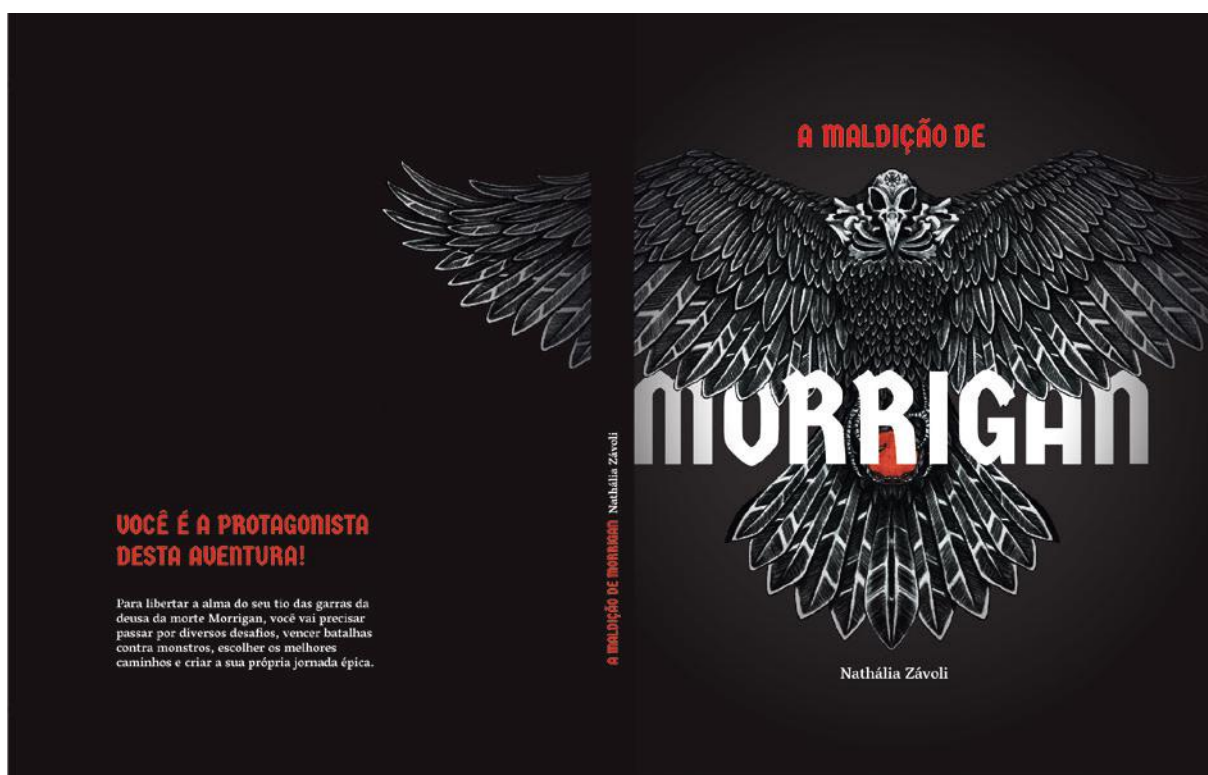


Imagem 92: Capa aberta do livro-jogo

9.6 - IMPRESSÃO

Durante o desenvolvimento do projeto gráfico, também é necessário pensar na impressão, pois ela será um potencial limitador em alguns casos. É preciso analisar quais serão os meios mais viáveis e se o papel, as cores e o formato escolhidos realmente serão as melhores opções após o projeto ser impresso.

No processo de criação deste livro-jogo também foram realizados diversos testes de impressão em papéis diferentes até chegar em uma configuração final para fechar o arquivo e solicitar o orçamento para a gráfica.

O miolo possui 120 páginas, todas impressas em 4/4, ou seja, foram utilizadas as quatro cores CMYK para impressão da frente e do verso, no papel offset com gramatura de 120 g/m². A encadernação foi feita com “cola hotmelt” e a folha de guarda foi impressa em 1/0, apenas preto, em papel Colorplus Pequim 180 g/m².

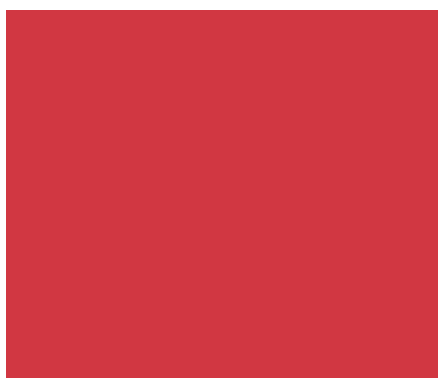


Imagem 93: Papel Colorplus Pequim

O revestimento da capa dura em papel paraná foi impresso em 4/0, com as quatro cores CMYK apenas na frente da folha, no papel Colorplus Majorca 180 g/m², que possui um leve brilho e um tom mais perolado. Além disso, a capa ainda passou por um processo de laminação fosca, conferindo mais resistência e durabilidade.

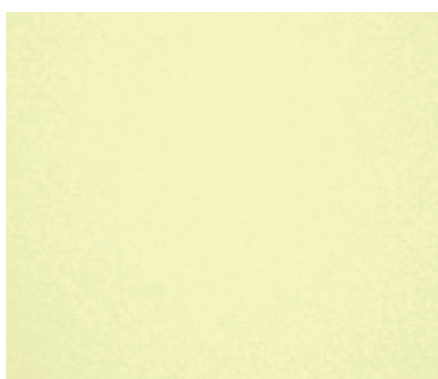


Imagem 94: Papel Colorplus Majorca

9.7 - RESULTADO FINAL

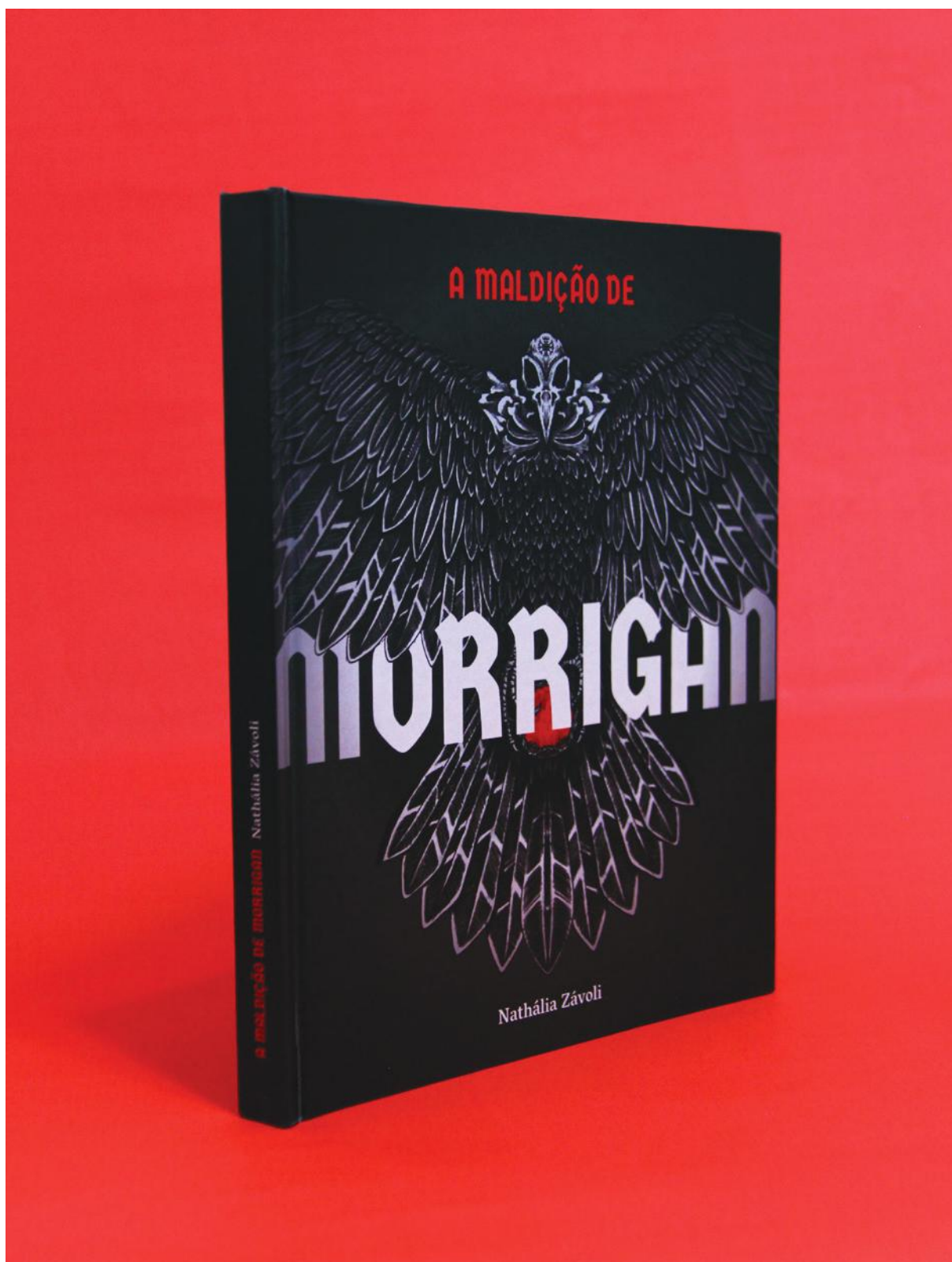


Imagem 95: Resultado final da capa do livro-jogo com lombada

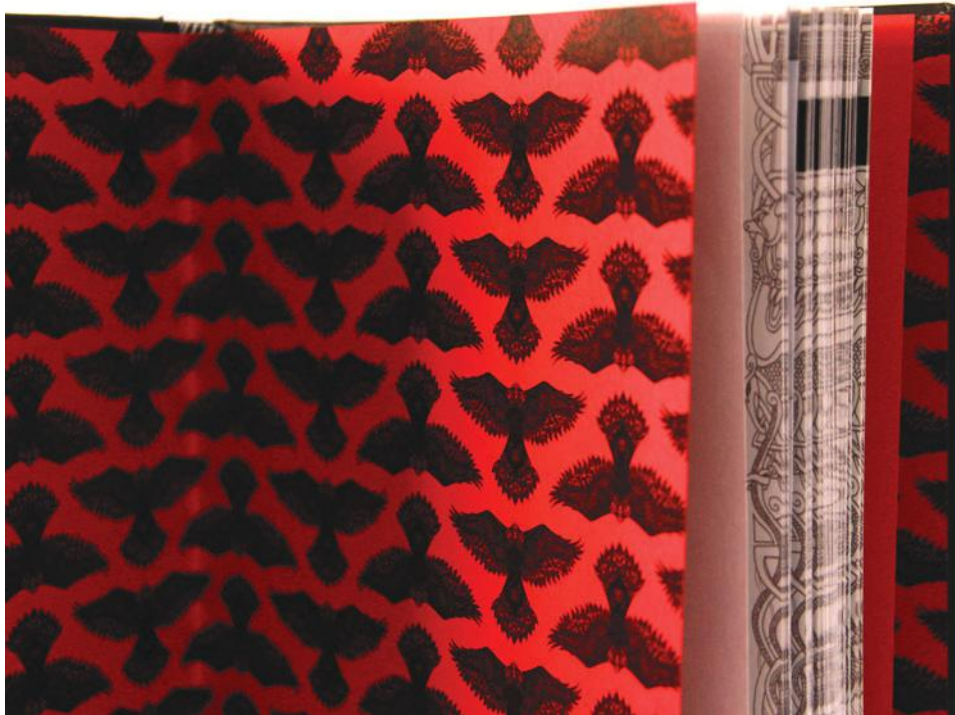


Imagem 97: Resultado final da folha de guarda

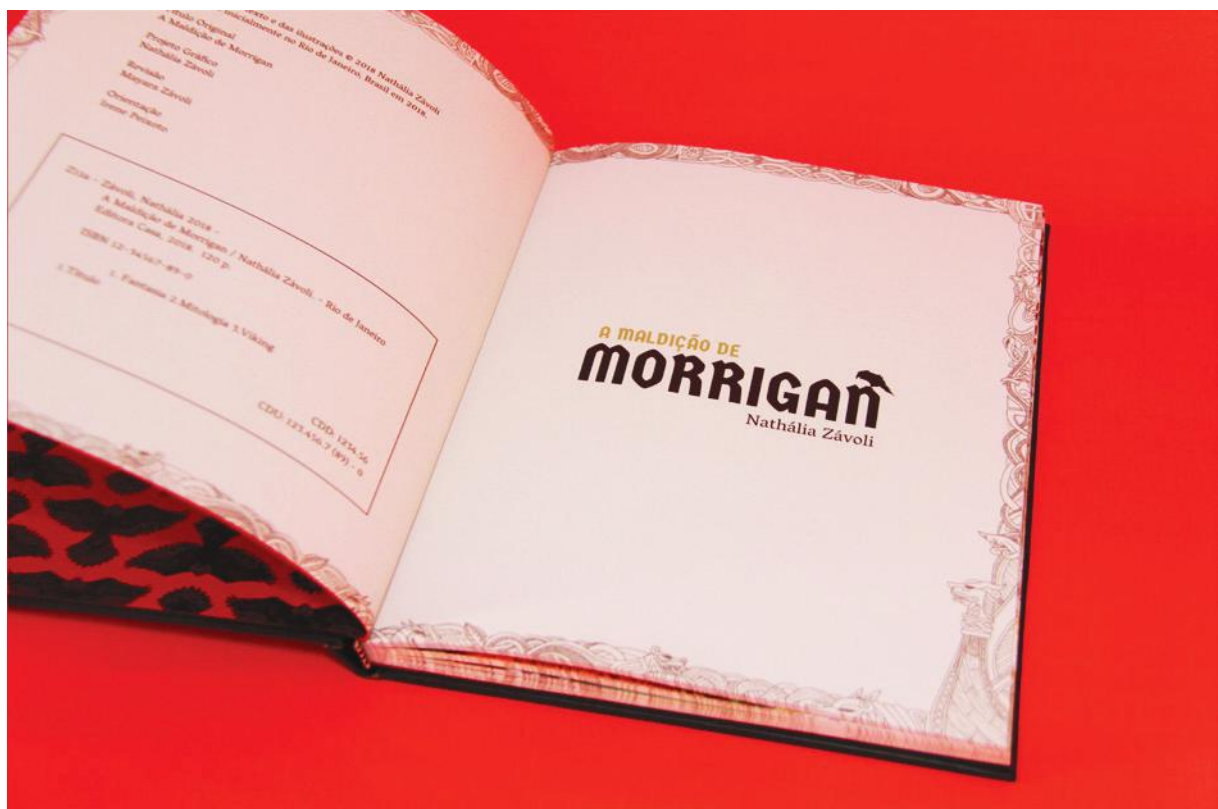


Imagem 97: Resultado final da folha de rosto e ficha catalográfica



Imagem 98: Resultado final da folha que consta as habilidades



Imagem 99: Resultado final da folha de introdução do livro-jogo



Imagem 100: Resultado final da página-dupla da ilustração do barco



Imagem 101: Resultado final da página-dupla com texto corrido e ilustração de apoio



Imagem 102: Resultado final da ilustração do Jormungandr



Imagem 103: Resultado final da ilustração do Ent



Imagem 104: Resultado final da ilustração da Morrigan



Imagem 105: Resultado final da ilustração do Fintan



Imagem 106: Resultado final da ilustração do Bauror, o Tio



Imagem 107: Resultado final da ilustração do Vordr



Imagem 108: Resultado final da capa do livro-jogo

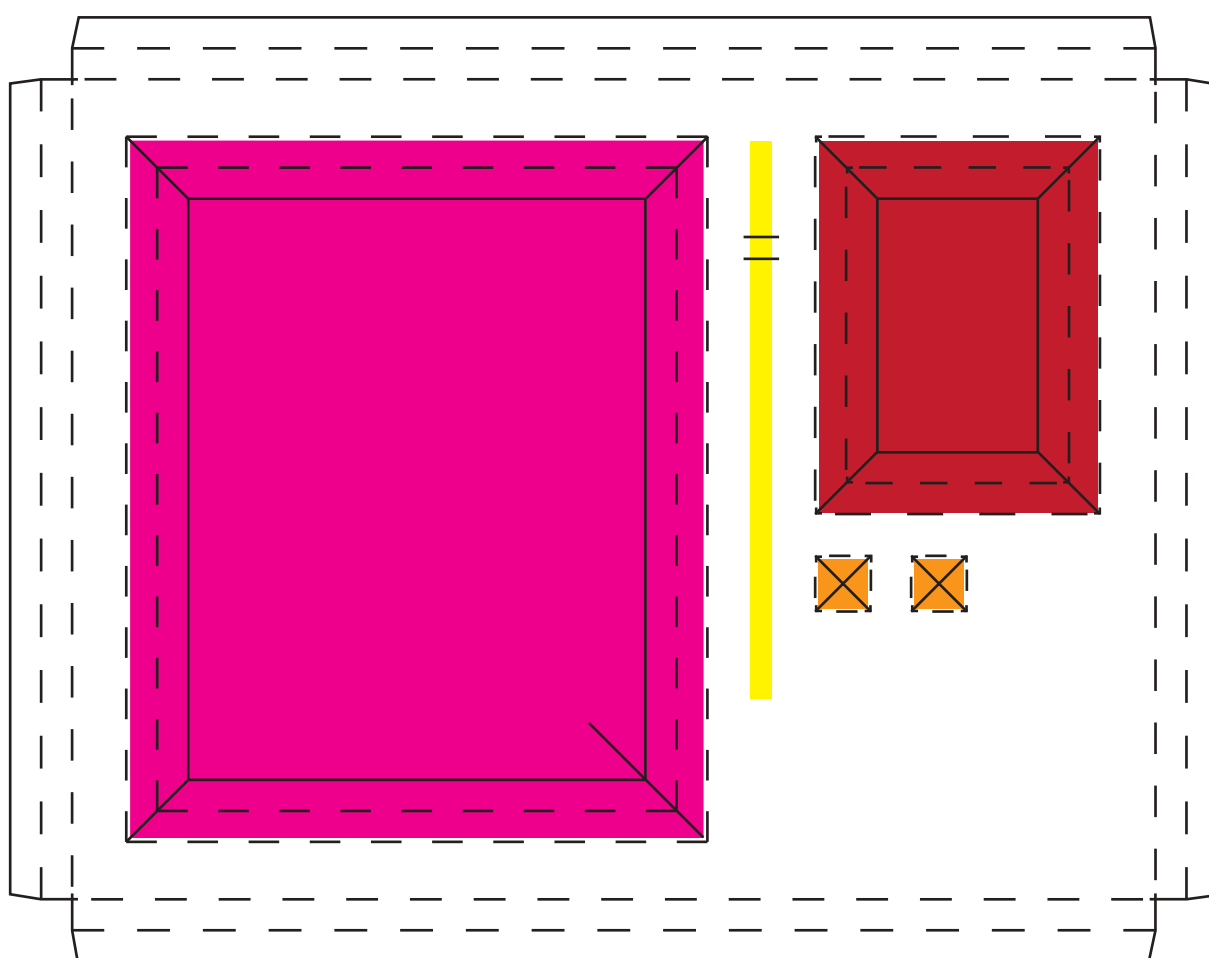


Imagem 108: Resultado final do verso do livro-jogo

10 - CAIXA PROMOCIONAL

O projeto conta com uma edição promocional para colecionador, que acompanha uma caixa contendo o livro-jogo, 9 cartões postais, uma caneta e um dado. A caixa foi desenvolvida a partir do formato de uma caixa de fósforo e contém um berço criado a partir de uma faca especial, para que todos os ícones sejam acoplados perfeitamente.

O material utilizado para produzir a jaqueta da caixa foi o papel cartão 300g/m² e papel paran revestido de colorplus preto para a base. J o berço foi produzido com papel carto 300g.



LIVRO

ALTURA: 22,5cm
LARGURA: 18,5cm
ESPESSURA: 2cm

8 POSTCARDS:

ALTURA: 12 cm
LARGURA: 9 cm
ESPESSURA: 1 cm

DADO:

ALTURA: 1,6cm
LARGURA: 1,6cm
ESPESSURA: 1,6 cm

LPIS:

ALTURA: 18 cm
LARGURA: 0,7

Imagem 109: Faca do berço da caixa promocional

10.1 - POSTCARDS

Foram desenvolvidos 9 cartões postais que contém as ilustrações presentes no miolo do livro. A ideia deste cartão é possibilitar uma maior imersão do leitor-jogador na cultura celta, fazendo com que ele leia os textos presentes no verso do cartão, onde consta resumidamente o mito por trás da criação daquele personagem.

Os cartões possuem o formato 12cmx9cm e foram impressos em 4/4, 4 cores CMYK na frente e atrás, em papel couchê 300g/m².



Imagem 110: Aplicação dos cartões postais

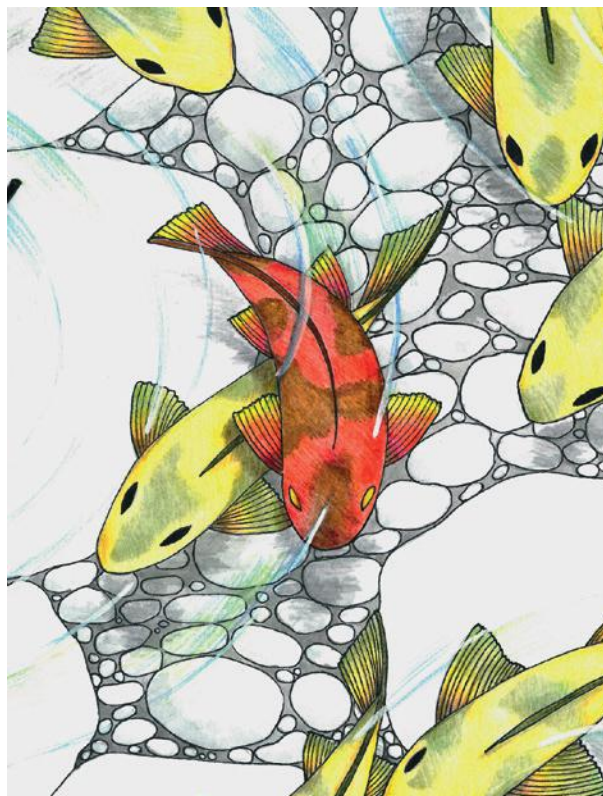


Imagem 111: Frente do cartão do Fintan

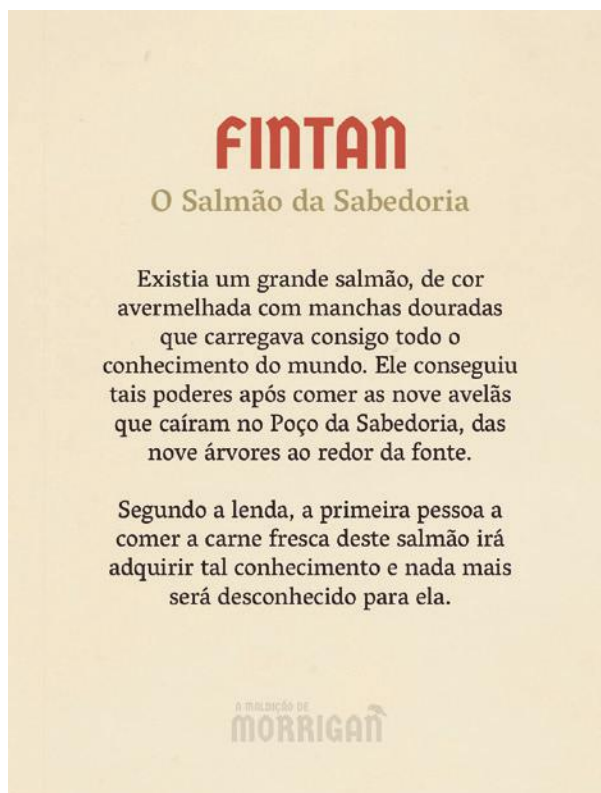


Imagem 112: Verso do cartão do Fintan

10.2 - RESULTADO FINAL



Imagem 113: Simulação da caixa fechada



Imagem 114: Simulação da caixa aberta com o berço

11 - DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO

Com o objetivo de alcançar o público jovem, o livro-jogo também foi desenvolvido na versão de aplicativo. Os textos e as imagens foram aproveitadas para a versão digital, mas algumas modificações foram necessárias.

Foi criada uma tela inicial, onde o jogador poderia acessar um novo jogo, continuar com um jogo, ler as regras e modificar algumas opções, como tamanho do texto.



Imagem 115: Página inicial do aplicativo do livro-jogo

Ao iniciar o jogo o leitor-jogador continuaria com a experiência de um livro digital, começando com a leitura da introdução e passando para as alternativas. Ao selecionar uma alternativa, ele precisaria clicar no botão, ao invés de passar a página, o que torna a jogabilidade mais rápida e interativa.

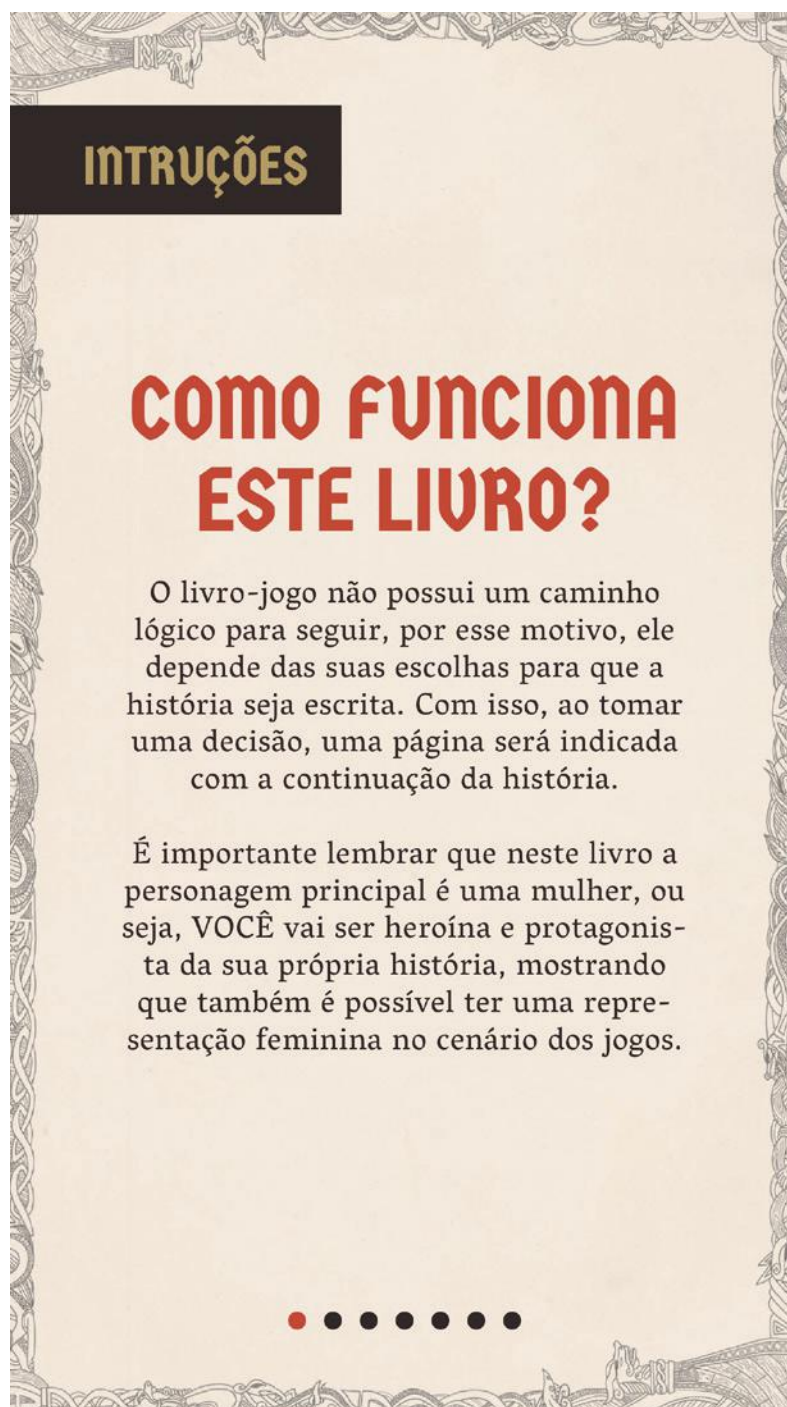


Imagem 116: Tela do aplicativo referente às instruções do jogo

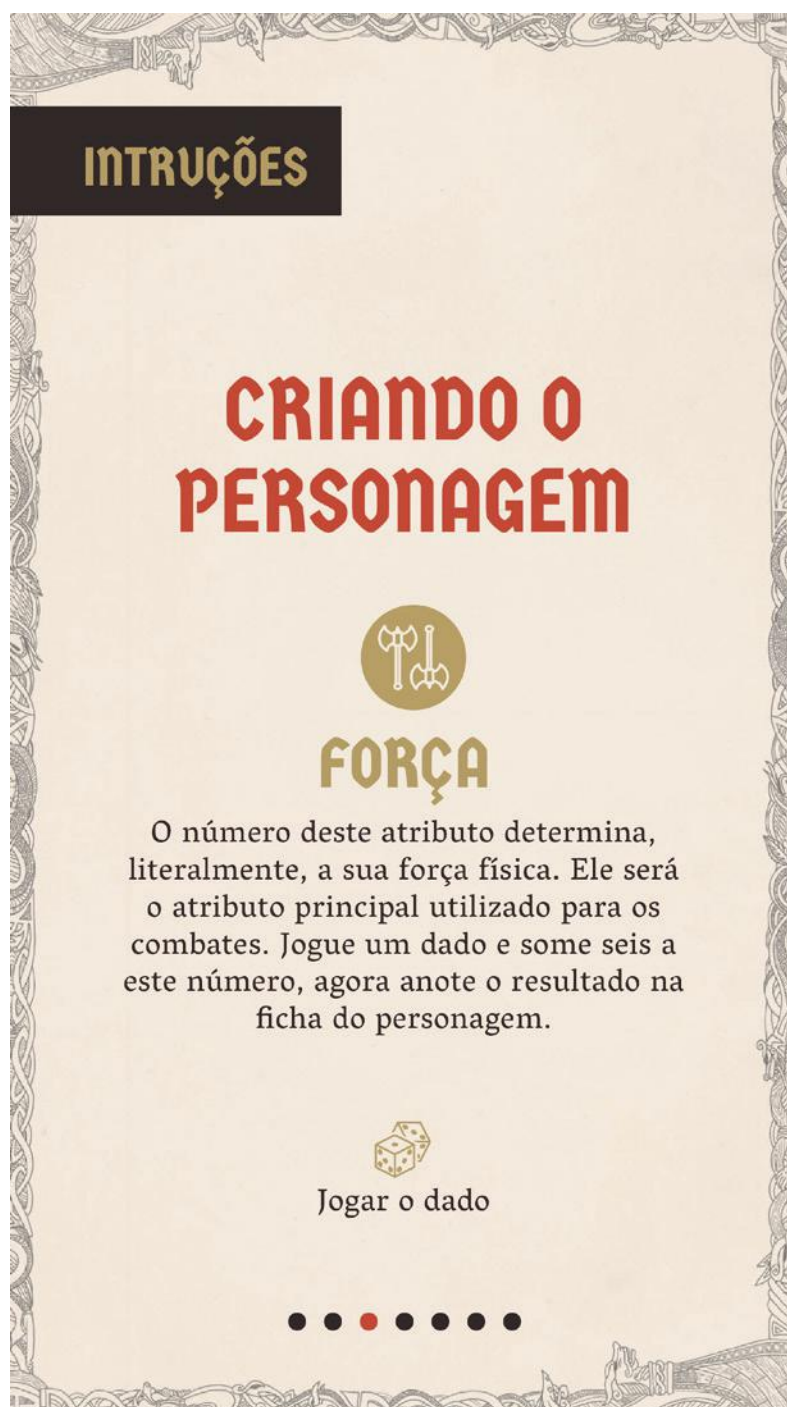


Imagem 117: Tela do aplicativo referente à criação do personagem

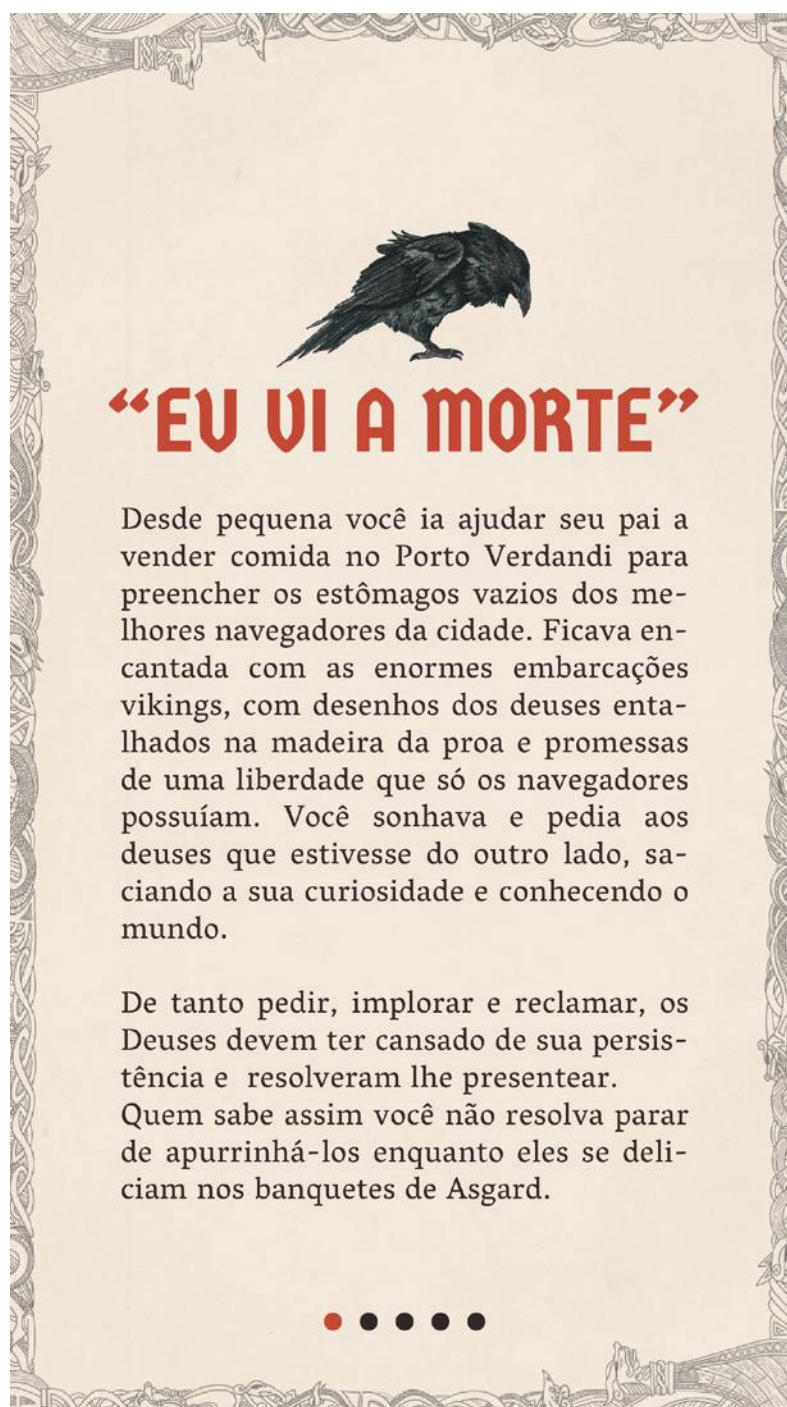


Imagem 118: Tela do aplicativo referente à introdução do livro-jogo



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque rutrum urna sit amet nulla elementum cursus. Mauris tincidunt eu risus sit amet gravida et est eget erat consectetur vestibulum vitae at ligula. Mauris tincidunt eu risus sit amet gravida et est eget erat consectetur vestibulum vitae at ligula.



Imagem 119: Tela do aplicativo referente à ilustração com texto corrido

Em busca de ainda mais interatividade foi criado um dado digital. O leitor-jogador, ao se deparar com um teste de sorte ou percepção, precisará jogar o dado virtual para obter o resultado e assim calcular se irá passar ou não para certa alternativa.



Imagem 120: Tela do aplicativo com a dinâmica do jogo de dados

12 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver um projeto gráfico e uma narrativa não-linear que consiga alcançar os três tipos de público-alvo sugerido foi um desafio. Era preciso adaptar uma forma tradicional de diagramação para uma estrutura de livro-jogo e, posteriormente, romper ainda mais no desenvolvimento do aplicativo. Cada proposta se desenvolveu diferente uma em paralelo da outra, para que possa criar a mesma identidade, sem perder o diferencial.

Foi possível, com este projeto, tratar temas essenciais da atualidade, como a educação e o feminismo, de uma forma mais divertida e acessível. Fazer com que o leitor-jogador que, em sua maioria, é homem, ter de interpretar a narrativa como uma heroína com o objetivo de salvar seu tio de uma outra mulher poderosa, é um pequeno passo para que as mulheres consigam se sentir representadas no mundo dos jogos. Como designer e, como mulher, o meu papel é facilitar o acesso a essa comunicação.

ANEXO A

RESULTADO PESQUISA SOBRE LIVRO-JOGO

Realização: Nathália Feijó Závoli

Total: 100 brasileiro

Você se considera um fã de Livros-Jogos?

Sim: 6

Apenas gosto: 3

Talvez: 22

Não: 10

Você se considera um fã de livros-jogos?

Sim: 65

Apenas gosto: 3

Talvez: 22

Não: 10

Qual a sua idade?

Menos de 18: 8

19-24: 23

25-30: 28

31-40: 33

41-50: 6

51-60: 2

Qual seu gênero?

Feminino: 12

Masculino: 86

Não definido: 2

Quando joga, com qual gênero você imagina seu personagem?

Feminino: 11

Masculino: 76

Indiferente: 7

Depende do livro: 6

Quais são as características que definem uma bom livro-jogo?

Boa história: 49

Muita Interatividade e opções p/ o leitor-jogador: 25

Imprevisível (com surpresas e reviravoltas): 15

Desafio: 13

Personagens bem desenvolvidos: 10

Mecânica de jogo eficiente: 10

Imersão do leitor-jogador: 9

Bom Cenário: 8

Dinamismo e fluidez: 8

Temática original: 5

Variedade de itens: 5

Facilidade de jogar: 4

Ilustração: 4

Divertido e engraçado: 4

Puzzles: 3

Combates interessantes: 3

Sem morte instantânea: 3

Assustador: 3

Rejogabilidade: 2

Qual seria a maior lição que você aprendeu jogando um Livro-jogo?

- 1- O incentivo a leitura é sempre algo que se destaca quando lido com os livros-jogos.
- 2- Ajuda muito nas tomadas de decisão e criatividade.
- 3- É possível se apaixonar pela leitura em tempos de mídia digital.
- 4- Toda decisão tem a sua consequência.
- 5- Resiliência e pensar além do senso comum.
- 6- Não desistir diante das adversidades. Continuar tentando sempre.
- 7- Que perder pode ser divertido.
- 8- Literatura boa não é apenas aquela que você é um mero espectador, mas também aquela que você participa.
- 9- De explorar o inesperado, de aumentar a capacidade imaginativa.
- 10- Mudar de ideia ; desapego à conclusão de primeira impressão.
- 11- Que o trabalho em equipe é essencial, sempre. Nenhuma pessoa, tanto na vida real quanto em um mundo de fantasia, consegue viver ou conseguir seus objetivos apenas com suas próprias mãos.
- 12- Aprendi a gostar de ler!
- 13- O maior adversário que se pode ter é você mesmo.
- 14- Pensar bem antes de qualquer decisão e prestar atenção em todos os detalhes.

- 15- Seguir em frente mesmo fazendo escolhas erradas.
- 16- Que histórias são construídas quando o autor as escreve, e reconstruídas quando o leitor as têm em mãos.
- 17- A vida tem milhares de caminhos, não podemos percorrer todos mas temos que escolher algum ou nunca chegaremos a algum lugar
- 18- Honestidade é um ótimo ponto de partida para a diversão.
- 19- Através dos livros jogos, aprendi que a possibilidade de imaginação junto da criatividade é um fator muito importante para a vida de uma pessoa e que através dela podemos preservar e construir sonhos para a vida, possibilitando a criação de um caminho a ser seguido por nós. Participar ou Ler um livro/jogo nos permite também resgatar pouco da infância, fase na qual imaginamos ser tudo permissivo, tal experiencia nos permite fugir um pouco da realidade na qual é tomada por rotinas e preocupações, trazendo uma sensação de liberdade e alegria para quem se permite a leitura.
- 20- Nunca subestimar o poder que a ficção tem de interferir, e, muitas vezes, mudar a realidade das pessoas.
- 21- As decisões que você toma podem influenciar como outras pessoas vão te ver.
- 22- Você cria suas próprias armadilhas. Se você é incapaz de aprender com os seus próprios erros, vai acabar sofrendo com eles cada vez mais. Ser “internamente coerente” não significa nunca mudar de atitude ou nunca mudar de método, pelo contrário, na “alma” do seu personagem vive a forma como ele aprende e como ele lida com os próprios erros. Nesse ponto, e eu até me emociono ao falar disso, RPG toca na alquimia. O processo onde chumbo é transformado em ouro reflete o próprio refinamento do alquimista. Ver o seu personagem aprendendo, evoluindo e se tornando mais sábio sobre si e sobre o mundo também representa aprendizado para você.
- 23- O próprio livro é um jeito de introduzir crianças novas no RPG.
- 24- Nunca uma situação esta tão ruim que não possa piorar.
- 25- Ler e poder participar da aventura só isso já é fantástico, mas você também desenvolve a imaginação, criatividade, gosto pela leitura e podendo até criar suas próprias historias.
- 26- Mais inteligente que lamentar extensivamente decisões ruins, é se concentrar em não repetir o erro.

ANEXO B

INTRODUÇÃO DO LIVRO-JOGO:

Desde pequena você ia ajudar seu pai a vender comida no Porto Verdandi para preencher os estômagos vazios dos melhores navegadores da cidade. Ficava encantada com as enormes embarcações vikings, com desenhos dos deuses entalhados na madeira da proa e promessas de uma liberdade que só os navegadores possuíam. Você sonhava e pedia aos deuses que estivesse do outro lado, saciando a sua curiosidade e conhecendo o mundo.

De tanto pedir, implorar e reclamar, os Deuses devem ter cansado de sua persistência e resolveram lhe presentear. Quem sabe assim você não resolva parar de apurrinhá-los enquanto eles se deliciam nos banquetes de Asgard.

O presente veio na forma do seu tio Bauror, um grande herói e guerreiro, cujas histórias eram inspirações para as músicas de toda vila. Era conhecido como “O Conquistador”, pois conheceu mais terras que qualquer homem já vira. Talvez seu jeito agressivo e impaciente tivessem te afastado de início, mas você, destemida na sua insistência, amoleceu o coração deste bruto.

Você virou sua aprendiz e começou a participar das viagens, mas como ainda era uma criança, suas missões não eram nada mais que um esfregão. No entanto, cada dia mais ia aprendendo a viver como uma navegadora, a lutar, a ser imponente e perspicaz. Devido ao seu trabalho duro e persistência, mesmo que jovem, toda a tripulação te respeitava e ninguém ousava entrar em combate contra você, apesar de viver provocando os homens com seu humor sarcástico.

Suas habilidades superavam a de grandes heróis, suas missões eram sempre bem sucedidas e, sob a alcunha de “Valquíria”, se tornou capitã do seu próprio navio. Parecia que tudo estava a seu alcance, quando, por uma brincadeira sem graça do destino, o seu tio, que sobrevivera a tantas guerras, foi encontrado morto de causas naturais.

Entre um copo e outro do rum mais barato da taberna, você afoga suas mágoas de que seu tio nunca irá para Valhala, ele estará para sempre preso ao inferno dos homens mortos sem causa. Quando de repente, já no oitavo copo, você ouve a voz rouca e falha de um velho bêbado proclamando que conhecia a morte. Curiosa por uma boa história, você busca ouvir o que ele fala:

“Eu vi a Morte! No meio da escuridão do mar sua voz me causava um tormento. Ela entoava meu nome, seduzindo-me para acompanhá-la para sua casa chamada de Mag Mell ou, para os mais íntimos, só de inferno. Estava a oeste da Irlanda quando isso tudo aconteceu, estava prestes a pular do meu navio, mas um marujo me segurou na hora e retomou minha lucidez.”

Você rapidamente levanta da sua cadeira, ainda meio cambaleante, dá um trocado para o velho homem saciar seus vícios e parte para juntar a sua tripulação. Você sabe que este era o único jeito de salvar a alma do seu tio, e nada, nem ninguém, mesmo que tivesse que “matar a morte”, a impediria de concluir esta missão!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros

BANKS, Adams & FRASER, Tom. O Guia completo da cor. São Paulo: Editora Senac, 2007.

BUITONI, Dulcília H. S. Mulher de Papel: A representação da mulher na imprensa feminina brasileira. São Paulo: Loyola, 1981.

BYOCK, Jesse. Viking Age Iceland. London: Penguin Books, 2001.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

CHIAMPI, Irleamar. O Realismo Maravilhoso. São Paulo, Perspectiva:1980.

FORSTER, Edward M. Aspectos do Romance. São Paulo: Globo, 1998.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5ª ed. São Paulo. Perspectiva, 50 2007

LUPTON, Ellen. A produção de um livro independente Indie Publishing: um guia para autores, artistas e designers. São Paulo: Edições Rosari, 2011.

LUPTON, Ellen & PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & Pós-cinemas. Campinas. SP: Papirus, 1997. Coleção Campo Imagético.

SAMARA, TIMOTHY. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

TOLKIEN, J.R.R. O Senhor dos Anéis, as Duas Torres. São Paulo: Martins Editora, 2000.

WHEELER, Alina. Design de Identidade da Marca. Porto Alegre: Bookman, 2012.

Artigos

ADAM, Jessica. The Lives of Women in The Viking Age: The Role of Critical Feminist and Historical. Athabasca, Canadá, 2014.

ANTUNES, Thaísa & OLIVEIRA, Bárbara. Uma aventura em que o leitor é o herói: o livro-jogo como potencial para o incentivo à leitura literária de jovens. São Paulo, 2013.

DAHOUÏ, Albert Paul. A Jornada do Herói. 2010.

Federizzi, Carla Link; Halpern, Marcelo; Machado, Taís Lagranha; Gerenda, Felipe; “O MOODBOARD COMO FERRAMENTA METAPROJETUAL: UM ESTUDO SOBRE O CASO SMART!”, p. 1101-1112 . In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]. São Paulo: Blucher, 2014.

LOURENÇO, Daiane & SILVA, Luis. O GÊNERO LITERÁRIO FANTÁSTICO: CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS E LEITURAS DE OBRAS ESTRANGEIRAS E BRASILEIRAS. Paraná, 2010

MUNGIOLI, Arthur. Personagens Femininas nos Games: Um Estudo Sobre a Representação de Gênero. São Paulo, 2014

NERI, Marcelo Côrtes (Coord.). O tempo de permanência na escola e as motivações dos sem-escola. Rio de Janeiro: FGV/IBRE, CPS, 2009.

RODRIGUES, Delano. Nomes de marca: uma classificação. São Paulo, 2010

Dissertações e Monografias

CARVALHO, Wellington. USO DE UMA AVENTURA-SOLO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE ANÁLISE COMBINATÓRIA. Rio de Janeiro, 2004

HOLEC, Martin. Gamebook Herní kniha v kontextu české a světové fantastické literatury. (Trabalho de Conclusão de Curso). Univerzita Pardubice, Katedra historických věd, Pardubice.

Sites

BRASIL, Game. Comportamento, consumo e tendências do gamer brasileiro. São Paulo, abr. 2017. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>> Acesso em: 05 nov. 2017

BRASILIENSE, Correio. Estudo revela motivos para o desinteresse de estudantes pelo ensino médio. 25 jun. 2013. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/eu-estudante/ensino_educacaobasica/2013/06/25/ensino_educacaobasica_interna,373237/estudo-revela-motivos-para-o-desinteresse-de-estudantes-pelo-ensino-medio.shtml> Acesso em: 13 out. 2017

GWAWR, Seren. Cerridwen, Deusa da morte, transformação e inspiração. mai. 2017. Disponível em: <<https://dezmilnomes.wordpress.com/2017/05/02/cerridwen/>> Acesso em: 02 set. 2018

MARCUSSI, Alexandre Almeida. Jogos de representação (RPG): Elementos e conceitos essenciais (I). mar. 2005. Disponível em: <<http://www.rederpg.com.br/wp/2005/05/jogos-de-representacao-rpg-elementos-e-conceitos-essenciais-i/>> Acesso em: 20 out. 2017.

MATTHEW, Emily. Sexism in Video Games [Study]: There Is Sexism in Gaming. 6 set. 2012. Disponível em: <<http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html>> Acesso em: 08 nov. 2017

MEIER, Jecques. As 6 características fundamentais da Geração Z. set. 2017. Disponível em: <<http://www.consumidormoderno.com.br/2017/09/22/caracteristicas-fundamentais-geracao-z/>> Acesso em: 10 ago. 2018.

MELLO, Daniel. Leitura é hábito de 56% da população, indica pesquisa. São Paulo, 15 mai. 2016. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2016-05/leitura-e-habito-de-56-da-populacao-indica-pesquisa.>> Acesso em: 28 out. 2017

MOTTI, Verônica. Como ter melhores referências visuais. mar. 2018. Disponível em: <<http://www.criatilha.com.br/como-ter-melhores-referencias-visuais/>> Acesso em: 22 ago. 2018.

PARMAR, Belinda. Why does the games industry have such a problem with female protagonists?. Londres, 12 jun. 2013. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/the-womens-blog-with-jane-martinson/2013/jun/12/games-industry-problem-female-protagonists>> Acesso em: 12 nov. 2017

SOUZA, Richard. Espectro. 28 dez. 2011. Disponível em: <<https://onaturaleosobrenatural.blogspot.com/2011/12/espectro.html>> Acesso em: 02. set. 2018

WELLE, Deutsche. Cientistas comprovam que um importante líder guerreiro viking era uma mulher. 11 set. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/cientistas-comprovam-que-um-importante-lider-guerreiro-viking-era-uma-mulher.ghtml>> Acesso em: 03 dez. 2017

ZAMBARDA, Pedro. Só 10% das desenvolvedoras de games no Brasil são mulheres, diz Labindie. São Paulo, 23 fev. 2015. Disponível em: <<https://geracaogamer.com/2015/02/23/so-10-das-desenvolvedoras-de-games-no-brasil-sao-mulheres-diz-labindie/>> Acesso em: 05 nov. 2017